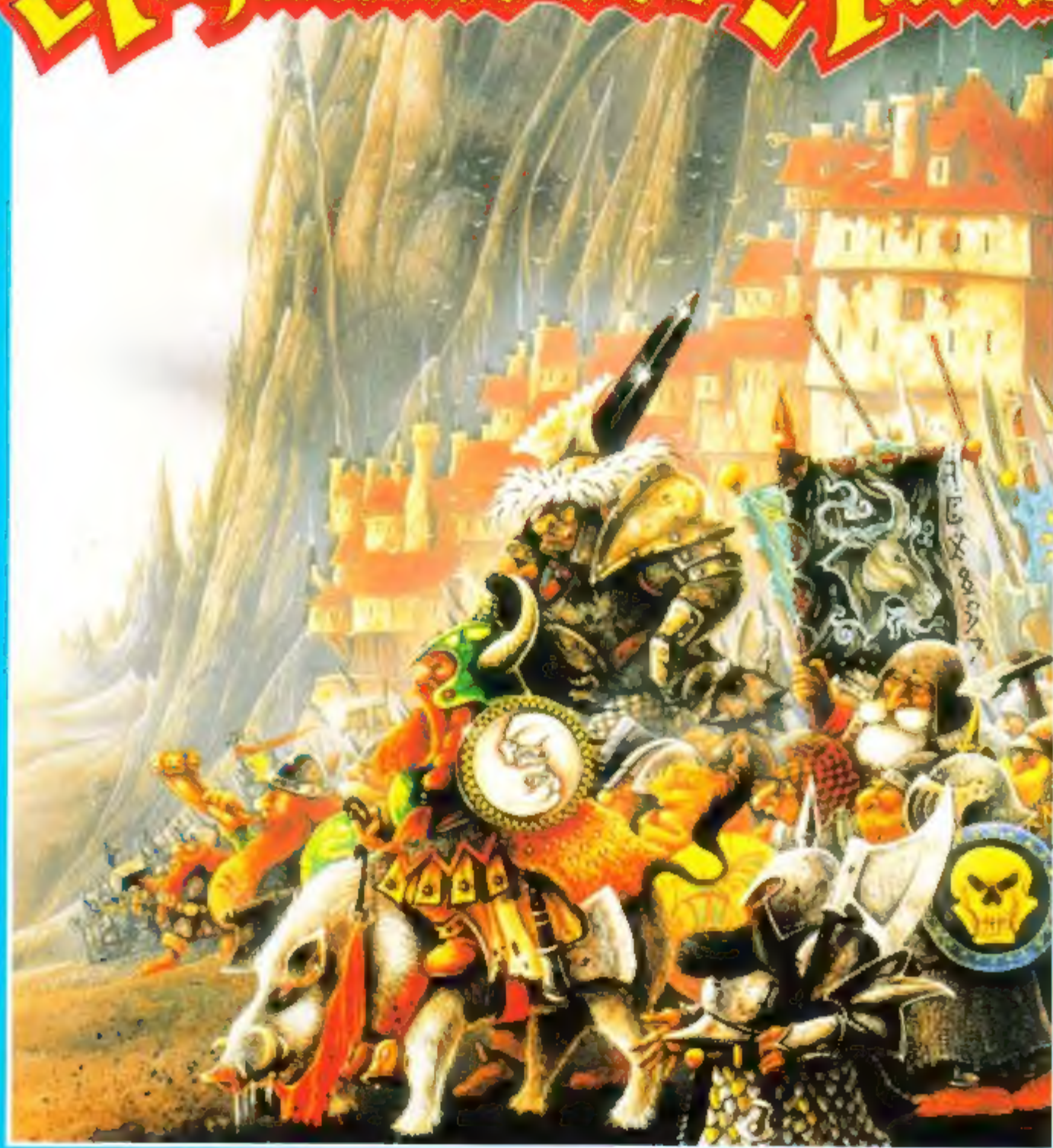


La Guerre au Royaume des Nains



La Campagne des Pierres du Destin IV



WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



**Scanné
par
SKERD**



france rpg

- Hub Address: lancedragon.no-ip.com:1411
- Web Address: <http://robesnoires.free.fr>

La Guerre au Royaume des Nains

Texte Original : Simon Forrest

Édition et Développement : Brad Freeman, Graeme Davis

Matériel Additionnel : Brad Freeman, Graeme Davis

Cartes : Ian Cooke

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Colin Howard, Pete Knifton, Russ Nicholson, Kevin Walker

Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland

Édition Française par Jeux Descartes

Traduction : Liz Ker

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette
Guillaume Rohmer, de la SARL In Edit

Relecture : Dominique Balczesak et Michèle Charrier

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) —
1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503
Paris Cedex 15

en y joignant une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de :

FLAME PUBLICATIONS Ltd.

Cet ouvrage renferme des illustrations dont les droits sont la propriété de GAMES WORKSHOP Ltd.

Dwarf Wars © 1992 Games Workshop Ltd. — Tous droits réservés.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et dépôt légal Oct. 1992.

ISBN : 2-7408-0043-5

Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie et par quelque procédé que ce soit sans l'accord préalable de l'éditeur, à l'exception des documents dûment spécifiés dans le texte et pour usage personnel uniquement. Tous les personnages sont fictifs ; toute ressemblance avec des personnes vivantes ou décédées ne peut être que purement fortuite.

Table des Matières

Introduction..... 3

Contenu de ce Livre (3) ; Abréviations (3) ; Comment Utiliser ce Livre (3) ; Commencer l'Aventure (3) ; Les Cristaux du Pouvoir (4) ; L'Alliance de la Hache Sanglante (4) ; Résumé de l'Intrigue pour le MJ (5).

La Citadelle Perdue..... 6

Commencer l'Aventure (6) ; L'Aire (6) ; Embarkement Immédiat (7) ; Le Voyage (9) ; Terrain et Obstacles (9) ; Les Gas (9) ; L'Avant-garde Géante (9) ; Le Serpent de Roches (9) ; Voyage Aérien (11) ; Découverte de la Citadelle (11).

Les Voûtes de Kadar-Gravning 12

Le Règne de Hargrim (12) ; Les Incursions du Chaos (13) ; La Venue de Torgoch (13) ; La Conquête de la Couronne (13) ; L'Expédition Royaliste (14) ; Cranneg, Grand Prêtre (14) ; Kadri — Assistant de Cranneg (14) ; Dern — Assistant de Cranneg (14) ; Yanx et Bradri — Prêtres Subalternes (14) ; Sundrim, Grand Erudit (16) ; Les Spécialistes (16) ; Brogar, Commandant Militaire (16) ; Nains de Troupe (17) ; Approcher les Voûtes (17) ; « Chargez ! » (17) ; « Chut ! (17) » ; « Salutations ! (17) » ; Engagement (18) ; En Avant (18) ; Présentation des Voûtes (18) ; L'Armée de Mendri (19) ; Les Tombes (19) ; Notes sur l'Architecture (21) ; Salles et Passages (22) ; Portes (22) ; Escaliers (22) ; Numérotation des Zones (22).

Description des Lieux 23

Cachots (1-10) (23) ; Les Goules (23) ; 1. Entrée Inférieure (23) ; 2. Salle de Garde (23) ; 3. Réserve (23) ; 4. Entrepôt (23) ; 5. Raddillon (23) ; 6. Salle de Torture (25) ; 7. Petit Cachot (26) ; 8. Cachot Principal (26) ; 9. Cachot du Grand Prêtre (26) ; 10. Echelle (26) ; Niveau de l'Entrée Principale (11-18) (26) ; 11. Entrée Principale (26) ; 12. Hall (26) ; 13. Cellule (27) ; 14. Quartiers des Gardes (27) ; 15. Entrepôt (27) ; Le Trou de Souds (27) ; 16. Refectoire (27) ; 17. Cuisine (28) ; 18. Réserve de la Cuisine (28) ; Ateliers et Salle des Audiences (19-29) (28) ; 19. Atelier (28) ; 20. Réserve (30) ; 21. Corridor (30) ; 22. Atelier (30) ; 23. Réserve de l'Atelier (31) ; 24. Hall de Réception (32) ; 25. Salle de Garde (32) ; 26. Quartiers du Commandant (32) ; 27. Conduit Caché (33) ; 28. Salle des

Audiences (33) ; 29. Palier (34) ; Entrée Supérieure et Appartements Royaux (30-33) (34) ; 30. Trésorerie (34) ; 31. Antichambre (34) ; 32. Salle de Garde (34) ; 33. Salle des Trônes (34) ; 34. Chambre de la Reine (35) ; 35. Antichambre du Roi (36) ; 36. Chambre du Roi (36) ; 37. Couloir de la Coupole (36) ; 38. Coupole (37) ; 39. Salle de Garde (37) ; 40. Oratoire (37) ; 41. Antichambre (37) ; 42. Entrée Supérieure (37) ; 43. Éboulement (38) ; 44. Salle de Garde (38) ; 45. Hall des Prêtres (38) ; 46. Palier des Prêtres (38) ; 47. Quartiers des Prêtres (38) ; 48. Quartiers des Prêtres (38) ; 49. Antichambre du Grand Prêtre (39) ; 50. Quartiers du Grand Prêtre (39) ; Catacombes (51-82) (39) ; 51. Passage (39) ; 52. Réserve (39) ; 53. Salle de Garde (39) ; 54. Antichambre (41) ; 55. Vestiaire (41) ; 56. Cul-de-Sac (41) ; 57. Chambre de Purification (41) ; 58. Temple (41) ; 59. Palier (42) ; Le Rituel Funéraire Royal (43) ; 60. Corniche Est (43) ; 61. Corniche Ouest (43) ; 62. Passage (43) ; 63. Antichambre (44) ; 64. Passage (44) ; 65. Lac (44) ; 66. Fausse Entrée de Caveau (44) ; 67. Fausse Entrée de Caveau (45) ; 68. Passage (45) ; 69. Entrée de Caveau (46) ; 70. Caveau Mineur (46) ; 71. Entrée du Caveau de Hrada (46) ; 72. Caveau de Hrada (46) ; 73. Entrée du Caveau de Fenni (46) ; 74. Caveau de Fenni (47) ; 75. Entrée du Caveau des Trois Rois (47) ; 76. Caveau des Trois Rois (47) ; 77. Entrée du Caveau de Darbil (47) ; 78. Caveau de Darbil (47) ; 79. Entrée du Caveau de Hargrim (48) ; 80. Passage Inférieur (48) ; 81. Fausse Porte (48) ; 82. Caveau de Hargrim (49).

Points d'Expérience 50

Le Cristal d'Eau 51

Profil 55

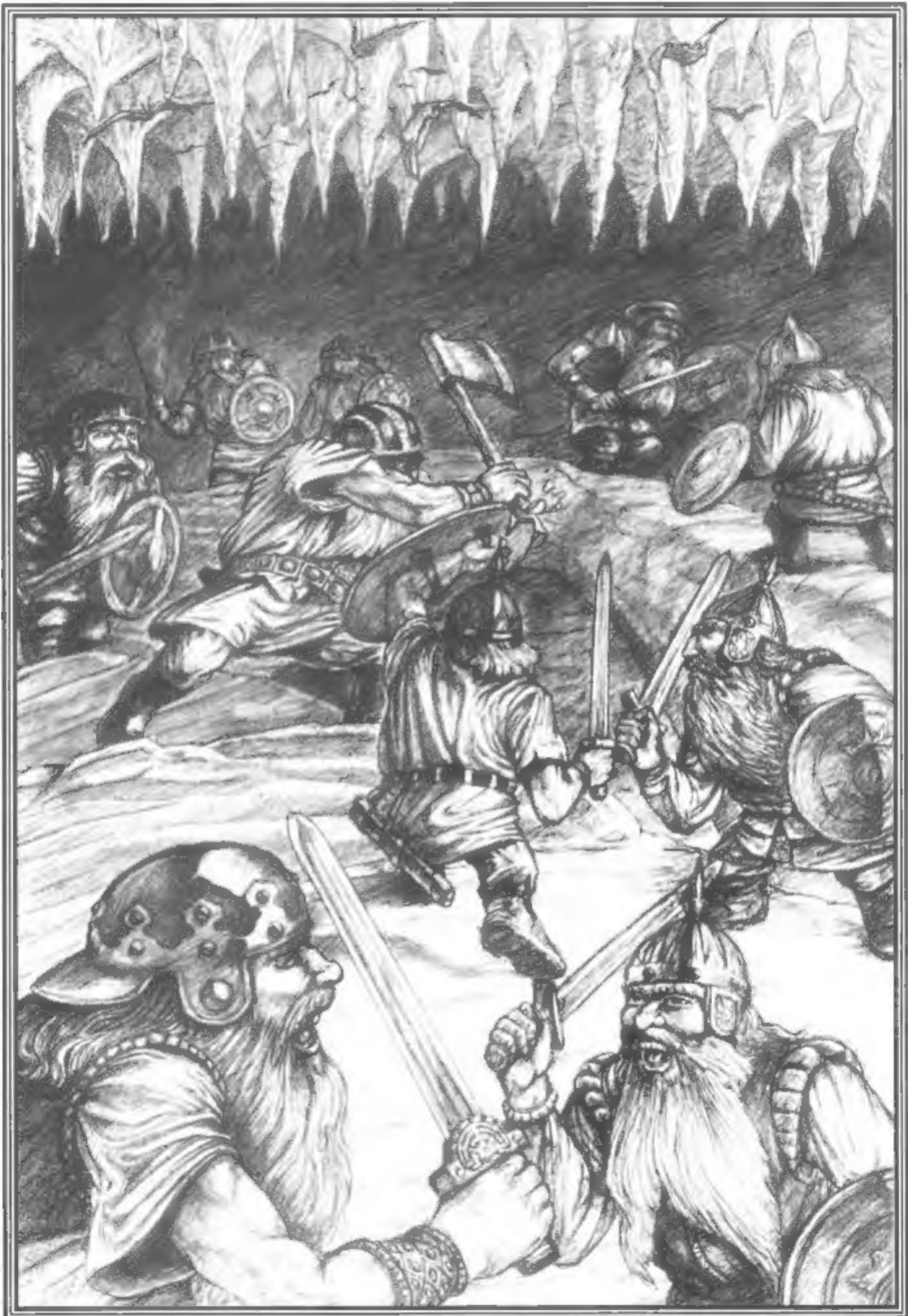
Le Poltergeist 63

Personnages "Prêts-à-Jouer" 65

Documents et Annexes 75

Tableau Récapitulatif des Monstres et des Trésors de Kadar-Gravning 85

Les pages 65 à 87 peuvent être photocopiées pour un usage strictement personnel.



La Guerre au Royaume des Nains

Bienvenue dans **La Guerre au Royaume des Nains**. Cette nouvelle aventure pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, donne aux aventuriers l'occasion de découvrir la Citadelle perdue de Kadar-Gravning et de rechercher le Cristal d'Eau, une des puissantes Pierres du Destin.

Destiné à des personnages ayant entamé leur troisième carrière au moins, ce scénario se déroule dans la même partie de La Voûte que les trois premiers épisodes de la *Campagne des Pierres du Destin* : **Le Feu dans la Montagne**, **Le Sang dans les Ténèbres** et **La Mort sur son Rocher**. Il peut être traité de manière indépendante, quoiqu'il soit préférable d'avoir précédemment joué — ou au moins lu — les autres aventures.

Contenu de ce Livre

La Guerre au Royaume des Nains est composé des éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui va vous aider à mieux utiliser ce livre et récapitule les événements amenant le début de l'aventure.
- L'aventure proprement dite, accompagnée des cartes et documents nécessaires.
- Une sélection de personnages "prêts-à-jouer".
- Une description détaillée du Cristal d'Eau, l'objet magique qui est au cœur de cette histoire.
- La présentation du *Poltergeist*, une créature morte-vivante étherale inédite.

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir de **La Guerre au Royaume des Nains (GRN)**, vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles de papier, de crayons et de dés. Le supplément **Repos Sans Paix** vous sera utile, même s'il n'est pas indispensable.

GRN est destinée à des personnages dans leur troisième ou quatrième carrière. Les joueurs peuvent les créer en suivant les indications du livre de règles, ou bien puiser dans le choix des aventuriers "prêts-à-jouer" en annexe. Ceux-ci permettent de commencer le jeu presque immédiatement, ce qui satisfera les plus impatients !

Si vous avez déjà fait jouer les épisodes antérieurs de la *Campagne des Pierres du Destin*, vous pouvez continuer avec les mêmes personnages, puisque ceux présentés ici en sont issus ; leurs compétences et promotions supplémentaires reflètent l'expérience qu'ils ont acquise précédemment.

Que vous les utilisiez ou non, étudiez-les — ils pourront servir de PNJ à un moment quelconque. À partir de leurs origines, vous esquissez celles des aventuriers créés par vos joueurs, de sorte qu'ils s'adaptent au pays environnant la Vallée du Yetzin, où l'action commence.

Commencer l'Aventure

Les personnages viennent en principe d'achever **MRO**. Si tel n'est pas le cas, vous devrez apporter quelques modifications à cette histoire.

Les origines des aventuriers "prêts-à-jouer" justifient leur présence et leur réunion dans la région de La Voûte au moment de ces événements. Vous pouvez adapter ces origines aux personnages nouvellement créés ou vous concerter avec les joueurs pour mettre au point une histoire adéquate.

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **GRN** et la campagne de *l'Ennemi Intérieur*, vous devriez situer la première quelque temps avant **L'Empire en Flammes**. L'idéal serait que **GRN** suive **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** : les héros seront envoyés dans La Voûte (par le Graf Boris

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de l'Ennemi Intérieur
CI	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronné d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure L'Empire en Flammes
F	= Force
FdM	= Aventure Le Feu dans la Montagne
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
GRN	= Aventure La Guerre au Royaume des Nains
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément Middenheim, la Cité du Loup Blanc
MJ	= Maître de Jeu
MRO	= Aventure La Mort sur son Rocher
MSR	= Aventure Mort sur le Reik
OSB	= Aventure Ombres sur Bögenhafen
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure Le Pouvoir Derrière le Trône
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément Repos Sans Paix
SdL	= Aventure Le Seigneur des Liches
SdT	= Aventure Le Sang dans les Ténèbres
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

ou Sulring Durgul, c'est à ce stade sans importance), à la recherche d'une cité naine ou pour enquêter sur de récentes activités gobelinoïdes. À cette occasion, ils tomberont sur le premier indice qui les mettra sur la piste du Cristal d'Eau.

À la fin de **Mort sur le Reik**, les aventuriers seront sans doute bien avancés dans leur deuxième carrière ou auront entamé leur troisième : ils découvriront au Château Wittgenstein un document faisant référence à une branche de la Main Pourpre installée dans La Voûte. Cela les incitera à remonter la rivière Sol et à s'enfoncer dans la montagne, où ils découvriront l'indice qui les lancera dans cette aventure. Le voyage pourra regorger d'incidents et de rencontres puisés dans le chapitre *La Vie Fluviale dans L'Empire de MSR*, ce qui leur permettra de s'améliorer en chemin.

La Campagne Repose Sans Paix

Les aventuriers qui viennent d'affronter cette campagne s'adapteront parfaitement à **GRN**, à condition d'avoir au moins entamé leur troisième carrière au début des événements.

À la fin de **HSP**, ils se trouvent à Delberz, pas très loin d'Aldorf : de là, poussés par une motivation suffisante, ils remonteront le Reik et la Sol jusqu'à La Voûte. Par exemple, dans l'aventure *Hantée par une Horreur*, s'ils ont déniché un document fourmillant de renseignements sur une puissante secte installée dans cette montagne, avec quelques allusions à sa responsabilité dans l'établissement de créatures du Chaos dans cette maison. Si vous disposez de **MSR**, certains des incidents et rencontres de *La Vie Fluviale dans L'Empire* animeront un long voyage fluvial et permettront aux personnages de s'aguerrir.

Les Cristaux du Pouvoir

Il y a six mille ans de cela, le royaume nain était à son apogée. Les Guerres Elfiques, aux effets dévastateurs, étaient encore à venir, les citadelles naines des montagnes du Vieux Monde n'avaient pas subi les attaques du Chaos ou des Gobelinoïdes. Et l'Humanité ? Un simple éclat dans le regard de quelque dieu fou, répondent les Nains.

C'était leur âge d'or. Les cavernes et les voûtes immenses de Caraz-a-Carak représentaient la merveille des merveilles, les excavations les plus profondes produisaient des richesses au-delà de toute mesure et les artisans nains réalisaient des chefs-d'œuvre qui appartiennent désormais à la légende. Parmi ces chefs-d'œuvre figuraient les Cristaux du Pouvoir, des pierres précieuses subtilement ouvragées investies d'immenses vertus magiques, chacune accordant à son utilisateur la maîtrise d'un des quatre éléments. Si ces quatre pierres venaient à être associées, il était dit que leur maître pourrait devenir le maître de tout.

Mais les pouvoirs des cristaux ne provenaient pas seulement de leurs créateurs nains. Leur fabrication n'avait pas échappé à l'attention du dieu du Chaos Tzeentch, car nul changement d'un tel niveau ne peut être ignoré ou négligé par le Transformateur. Tzeentch vit le grand potentiel de ces cristaux ; à l'insu des Nains, il intervint dans leur réalisation de telle sorte que, une fois achevés, ces objets atteignirent une puissance que leurs pères n'auraient jamais pu espérer.

Le plan de Tzeentch était très subtil ; il fonctionna sur de nombreux niveaux. Tout d'abord, des changements furent apportés dans le processus même de création des cristaux : tant dans la matière que dans la magie, chacun d'eux joue sur l'équilibre qui règne entre les quatre éléments et qui régit les lois de la physique et de la matière — telles que les mortels les connaissent.

D'autre part, Tzeentch savait que les objectifs du Chaos pouvaient être atteints en accordant simplement des pouvoirs aux mortels. Plus ces pouvoirs seraient importants, plus ils risqueraient de provoquer leur propre destruction. Pour le moins, ils apporteraient une large contribution à la cause du Chaos lorsqu'ils se battraient pour ces babioles scintillantes.

Aucun d'eux ne serait assez fort pour conserver longtemps les quatre cristaux, ce qui ne pourrait qu'augmenter leur valeur à long terme. Ils seraient inévitablement éparpillés — parfois cachés, parfois découverts et utilisés, mais jamais réunis. Et chaque fois que l'un d'eux serait employé sans que ses frères soient là pour faire contrepoids, l'équilibre entre les éléments serait altéré. Un jour, les lois de la physique pourraient même s'effondrer à cause de cette tension et laisser place à un nouvel Âge du Chaos, ou d'autres changements pourraient survenir — Tzeentch lui-même n'en savait rien, et c'était sa plus grande satisfaction car les certitudes étaient pour lui un poison.

Les Nains se rendirent vite compte de la force destructrice de leur œuvre et décidèrent de mettre le plus de distance possible entre les pierres, pour empêcher quiconque d'acquiescer une trop grande puissance. Le Cristal de Feu fut envoyé au nord, dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, le Cristal de Terre caché dans un Oratoire au cœur de La Voûte, le Cristal d'Air donné aux Elfes — à l'époque amis et alliés des Nains — qui, selon la légende naine, le perdirent très rapidement. Et le Cristal d'Eau disparut au cours d'une bataille, lors des incursions du Chaos.

L'Alliance de la Hache Sanglante

L'Alliance de la Hache Sanglante, composée de solides guerriers (même pour des Orques), fut employée par l'Hégémonie Hobgobeline pendant de nombreuses générations. Mais l'Hégémonie finit par préférer les profits du commerce aux ravages de la guerre, si bien que l'Alliance ne répondit plus aux nouvelles exigences. Comme de nombreuses armées indésirables, elle se tourna alors vers le pillage et le banditisme pour enfin être chassée des territoires de l'Hégémonie.

Après avoir rejoint les limites occidentales des Terres Sombres, elle commença à envoyer des bandes guerrières dans les États du nord des Principautés Frontalières, parfois même jusqu'aux frontières de L'Empire et de la Bretonnie.

Puis, il y a un siècle de cela, lorsque les prêtres se réunirent pour lire les présages dans les entrailles d'ennemis rituellement sacrifiés, une expédition extraordinaire fut organisée. Tous les membres de l'Alliance de la Hache Sanglante avancèrent vers l'ouest en traversant les Principautés Frontalières, à la recherche de la légendaire Passe du Feu Noir.

Une erreur d'orientation les amena dans La Voûte, à cinq cents kilomètres au sud-ouest de leur destination. Entre-temps, la quête pour la Passe du Feu Noir, liée dans la tradition orque à des noms aussi célèbres que Notlob et Harboth, s'était transformée en croisade. Les Gobelinoïdes installèrent une base permanente dans La Voûte, d'où partirent régulièrement des équipes de pillage et de reconnaissance.

Torgoch, un des prêtres-guerriers de l'Alliance (dont l'histoire est racontée en détail dans l'aventure **Le Feu dans la Montagne**, la première partie de la *Campagne des Pierres du Destin*), mit sous sa coupe l'ensemble de la Vallée du Yetzin, mais une série d'événements auxquels était mêlé le Cristal de Feu provoqua la destruction de son "royaume" et, par la suite, de sa personne. Pendant sa campagne pour conquérir la vallée, Torgoch découvrit et pilla précipitamment un oratoire nain ; un phénomène étrange se produisit alors.

L'Orque transportait une pierre rouge couverte de motifs étranges ; alors qu'il n'était qu'un jeune guerrier, il l'avait prise sur le corps d'un sorcier humain, au cours d'un raid effectué plus au nord. Il s'était rendu compte qu'elle possédait des pouvoirs magiques, mais n'avait pas réussi à en comprendre le fonctionnement. Dans l'oratoire, la gemme se mit à briller. Son éclat s'intensifia lorsque Torgoch se dirigea vers la zone la plus profonde du site. Il ne saisit pas la signification du phénomène et, perplexe, reprit sa campagne de terreur. Il ne pouvait se douter que sa

La pierre rouge était en fait le Cristal de Feu et qu'elle luisait à cause de la proximité du Cristal de Terre, enfoui au fin fond de la montagne, dans un sanctuaire secret. Cette histoire-là est racontée dans **Le Sang dans les Ténèbres**, la deuxième partie de la campagne.

Le Cristal d'Air a aussi rejoint la Vallée du Yetzin. Il y a de cela trois siècles, l'Alliance de la Hache Sanglante patientait à l'extrémité nord de La Voûte, se préparant à attaquer le repaire elfique d'Athel-Loren. La cachette du Cristal était droit sur son chemin et l'armée des Elfes ne pouvait en aucun cas arriver à temps pour la défendre. Un petit groupe emmena donc la pierre vers l'ouest, dans l'espoir de rejoindre la sécurité des Terres Elfiques au-delà des mers. Il n'atteignit jamais la lisière de la forêt. Affaibli par les attaques incessantes des Hommes-bêtes et par d'autres incidents, le groupe fut finalement anéanti par des bandits humains et le Cristal disparut.

Le chef de ces hors-la-loi, qui ne connaissait pas grand-chose à la magie, ne réalisa pas la véritable nature de la pierre bleue étrangement ralliée qu'il découvrit sur le cadavre d'un des Elfes. Il la conserva à titre de curiosité pendant quelques années, au cours desquelles il se forgesa un domaine dans la vallée et prospéra — c'était un siècle avant la venue de Torgoch. Puis il la donna à une équipe de Manouvriers nains, pour payer la construction d'une tour fortifiée. C'est ainsi que le Maître-Erudite Hadrin prit possession du Cristal d'Air — les Nains avaient maintenant deux Cristaux du Pouvoir entre leurs mains.

Parmi toutes leurs capacités, les Cristaux ont celle de sentir la présence de leurs frères. Aussi, quand Torgoch entra dans la Vallée du Yetzin, Hadrin sut-il qu'un Cristal du Pouvoir approchait : les Nains ignorent cependant que l'essentiel des forces orques avait abandonné son chef et que ce dernier n'avait pas appris à se servir de la pierre. Nul ne pouvait imaginer les conséquences si les Orques parvenaient à s'emparer de deux autres Cristaux.

Hadrin supplia les dirigeants de la cité de fuir avec les deux gemmes, mais ils refusèrent. Leur fierté leur interdisait de reculer devant des Orques, quelles qu'en puissent être les conséquences. En désespoir de cause, l'érudit confia le Cristal d'Air au mage Yazeran qui reçut pour instructions de quitter la vallée et de lui trouver une nouvelle cachette. Ce qu'il est advenu du mage et du Cristal d'Air a été présenté dans **La Mort sur son Rocher**, la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*.

Peu après, désespéré par la folie téméraire de ses chefs, Hadrin s'en alla avec un petit groupe de fidèles. Ils se heurtèrent rapidement à une

importante troupe de reconnaissance orque et se réfugièrent dans un complexe souterrain dissimulé derrière une cascade : ils dépêchèrent un messager pour demander du secours, mais ce dernier mourut dans la montagne. Les autres tombèrent tous sous les coups de l'ennemi et — ironie du sort — Torgoch apprit à se servir du Cristal de Feu grâce aux livres de Hadrin.

A ce moment-là, Kadar-Gravning était tombé et le dernier de ses défenseurs était mort. Torgoch ne visita pas la citadelle car il avait abandonné cette campagne à son lieutenant Roglud : jamais il ne sut que le Cristal d'Eau s'y trouvait. Certaines puissances mystérieuses ont peut-être réussi alors à contrer le plan de Tzeentch : Torgoch est passé très près des quatre gemmes magiques, mais n'en a jamais possédé qu'une.

Résumé de l'Intrigue pour le MJ

GRN démarre alors que les aventuriers séjournent encore au monastère de l'Aire, après leur victoire sur une armée orque et l'obtention du Cristal d'Air. Si vous ne faites pas jouer ce scénario directement à la suite de **MRo**, vous devrez apporter certaines modifications à la phase initiale afin de tenir compte de la situation de vos propres PJ.

Une carte et des fragments d'un journal vieux d'un siècle les lancent à la recherche de la citadelle perdue de Kadar-Gravning. Tout laisse à croire qu'un Cristal du Pouvoir y est encore caché. Après plusieurs jours de voyage dans la montagne, ils atteignent la cité — et réalisent qu'elle a déjà été retrouvée. Une expédition venue du sud des Montagnes-du-Bout-du-Monde a commencé à la dégager, tout en cherchant une relique qui peut seule empêcher une guerre civile imminente. Ses membres s'attendent à voir arriver la faction adverse et considéreront sans doute les arrivants avec méfiance.

Les aventuriers doivent parvenir à s'entendre avec les Nains et explorer les ruines afin de mettre à jour le Cristal. Il leur faudra éviter d'antiques pièges et des gardiens, sans oublier que l'arrivée de l'autre expédition pourrait transformer la place en champ de bataille...



La Citadelle Perdue

Dans ce chapitre, les aventuriers vont recevoir certaines indications sur la présence du Cristal d'Eau dans la citadelle de Kadar-Gravning qu'ils vont ensuite essayer de gagner.

Commencer l'Aventure

Tout d'abord, vous devez absolument fournir certains indices aux PJ afin de les guider vers Kadar-Gravning. L'aventure pourra alors véritablement démarrer...

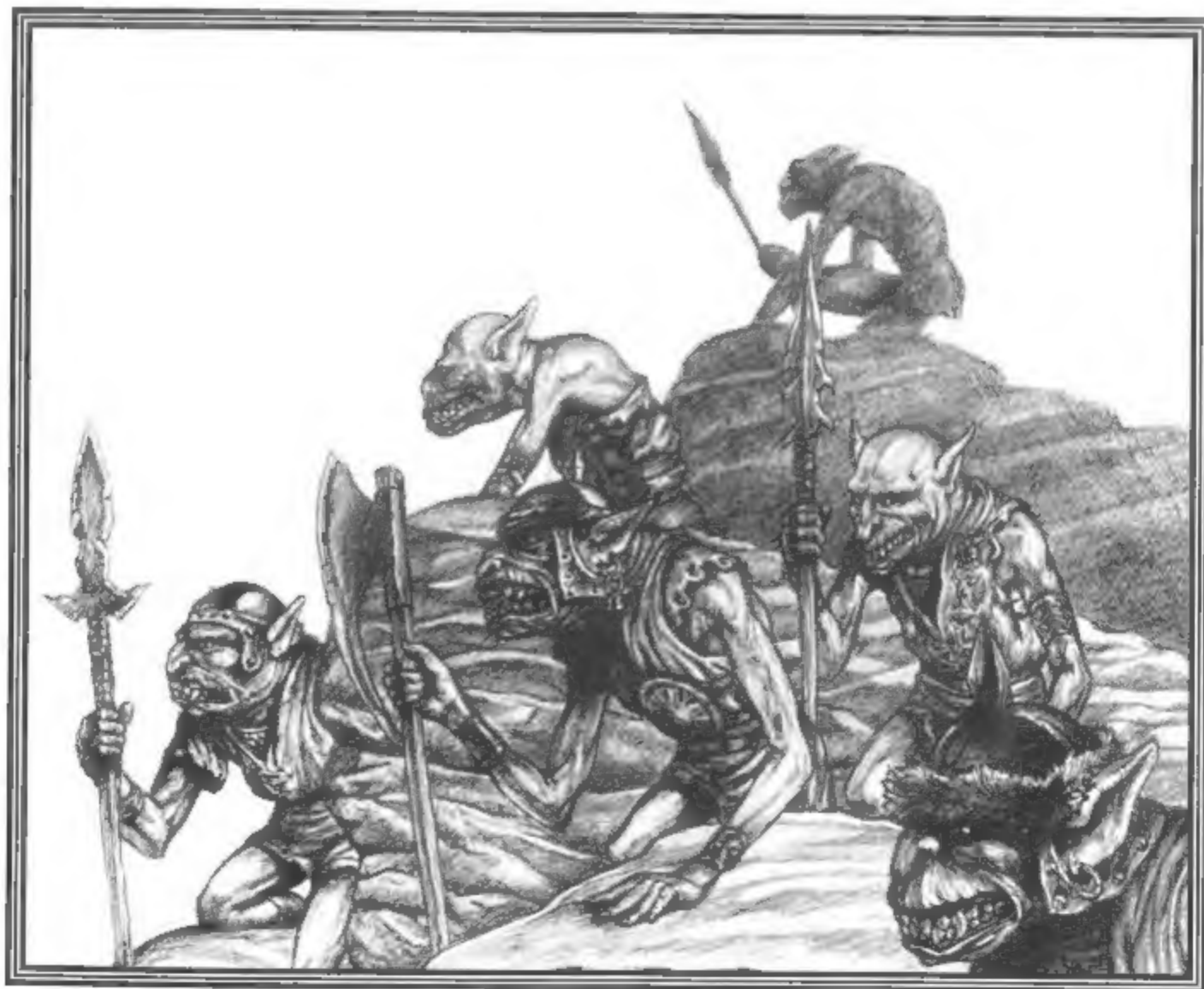
Dans les paragraphes suivants, nous considérons qu'ils viennent d'arriver au terme de **MRO**. Si votre équipe n'est pas dans cette situation, vous devriez apporter des modifications : la section *Embarquement Immédiat* vous fournit certaines suggestions à cet effet.

L'Aire

Les aventuriers séjournent donc encore au monastère de l'Aire. Ils viennent de repousser une armée orque et ont récupéré le Cristal d'Air. Voici comment leur transmettre les indices nécessaires — certains détails pourront être modifiés si des PNJ-clés ont été tués pendant l'affrontement.

Peu après la fin des combats, le Très Haut Gregor sort de sa chambre, les mains crispées sur un petit livre. Il déambule à travers les bâtiments ravagés, remarquant à peine leur état — à le voir, on ne croirait jamais qu'une bataille vient de se dérouler.

« Ah, vous voici, » dit-il en trouvant les personnages. « Je vous ai cherchés partout. Je me demande ce qui se passe ici — j'ai sonné et sonné pour appeler un messager, mais personne n'est venu. En tout cas, maintenant que vous êtes là, je... Qu'est-ce que c'était donc ? Par ma foi... j'ai le sentiment que ce pourrait être important. Je sais —



retournons à ma chambre. Je ferai apporter du thé, et cela me reviendra peut-être. » Il se tourne vers le moine le plus proche.

Celui-ci, complètement abasourdi, regarde Gregor retourner dans sa chambre, apparemment indifférent à ce qui se passe.

Lorsque tous les aventuriers sont réunis dans les quartiers du Tres Haut, leur hôte tient toujours le petit livre. Le thé arrive et Gregor se charge de le servir. Il pose le livre sur la table, distribue les tasses et, ensuite, remarque le volume.

« Ah, il était donc là, » marmonne-t-il en le ramassant. « Je l'ai cherché partout. » Il le feuillette et un signet tombe par terre à son insu. Il finit par trouver la page souhaitée.

« Ah, oui, voilà. Pendant que vous étiez dehors, j'ai découvert ceci — c'est une sorte de journal que Yazeran a tenu jusqu'à sa mort. Ce passage concerne son voyage jusqu'ici, la vision, etc. — il pourrait vous être utile. »

Ses hôtes peuvent protester qu'ils n'ont plus besoin d'aide — ils ont découvert le Cristal d'Air, éliminé Radzog et ses Orques et sauvé le monastère. Sans tenir compte de ce qu'ils disent, Gregor leur tend le livre en marmonnant : « Eh bien, consultez-le — on ne sait jamais, cela pourrait vous servir. » Ils finiront bien par prendre le journal, ne serait-ce que pour faire plaisir au vieil excentrique. S'il vous faut insister, le fantôme de Yazeran apparaît derrière lui, hausse les sourcils et hoche la tête avant de disparaître.

Alors qu'il veut le passer à un des personnages, Gregor laisse glisser le volume qui se retrouve par terre, ouvert aux pages montrées dans le Document 1. Yazeran est passé par Kadar-Gravning pendant son voyage et le Cristal d'Air y a détecté la présence de l'un de ses frères — le Cristal d'Eau, dissimulé dans une tombe royale à l'insu des occupants nains. Les aventuriers ne devraient avoir aucun mal à comprendre ce que veulent dire les notes du mage, et ils voudront sans doute se mettre en route immédiatement.

Le nom mentionné peut aussi raviver quelques souvenirs. Les gens du Vieux d'Histoire le reconnaîtront avec un Test d'Int (non-Nains -50) et se souviendront d'une partie de l'histoire de Hargrim.

Si Gregor ne survit pas à l'attaque des Orques, le livre arrive dans leurs mains d'une autre manière. Albrecht le découvre dans la bibliothèque alors qu'il cherche des références sur Yazeran pour ses visiteurs ou pour son cours. Ou bien les dégâts dus aux combats provoquent la chute d'une pierre, révélant ainsi un espace secret dans lequel le journal était dissimulé. A moins que le fantôme de Yazeran ne fasse une ultime apparition pour conduire les aventuriers jusqu'à la cachette, d'où le livre tombe ouvert à la page importante.

Embarquement Immédiat

Si vos aventuriers ne viennent pas d'achever **MRo**, vous devrez les mettre sur la piste de Kadar-Gravning d'une autre manière.

Peut-être découvriront-ils le journal de Yazeran dans une autre bibliothèque ; la mention d'une citadelle naine perdue et d'un puissant objet magique devrait les intriguer. Si vous le souhaitez, cette trouvaille peut se faire à l'Aire — ils ont été engagés par un érudit pour aller y faire des recherches sur l'ancien mage ; ou le journal a été mis à jour après plusieurs années de fouilles et les PJ sont chargés de l'apporter au monastère. Il n'est pas nécessaire d'en avoir le plan pour faire jouer cette introduction — il suffit que les aventuriers obtiennent le Document 1 et qu'ils se mettent en route.

Il est aussi possible que, dans une des grandes cités humaines du Vieux Monde, un érudit nain décide de les embaucher — après des décennies d'études dans des bibliothèques naines et humaines, il a fini par prendre connaissance de l'emplacement de la citadelle oubliée, et

Borgin se frappa le front.

« Kadar-Gravning ! » Sous le choc, sa voix s'était enrouée, ses yeux ouverts tout grand. « Par la pierre et l'acier ! Kadar-Gravning ! La Citadelle de Hargrim ! »

« Etrange. » Fiathiriel regarda sa tasse, l'air intrigué. « Cette infusion n'a pas eu d'effet notable sur moi. Pensez-vous qu'il puisse être malade ? Ou atteint de folie ? » Rogni lança un regard furieux à l'Elfe et caressa du doigt le tranchant de sa hache, mais Borgin ne semblait pas noter le sarcasme. Il se contentait de répéter le nom de Kadar-Gravning.

« Allons, Borgin. » La voix d'Anders trahissait son impatience. « Mets-nous au parfum. Qu'est-ce que ce Kadar-Gravning ? Un autre temple ? »

« Ça veut dire encore des Ogres ? » Les autres rugirent à l'unisson — Lars était obsédé par les Ogres.

« Non, non, non, » aboya Borgin, tout excité. « Vous ne comprenez pas ! La Citadelle de Hargrim est perdue depuis cent ans — elle a complètement disparu. Yazeran a dû y passer juste avant sa chute ! Si seulement je parvenais à la redécouvrir... »

« Important, non ? » Guiseppi s'illumina. « Grand endroit, he ? Beaucoup d'or ? »

« Non, non, non, vous ne comprenez pas, » répéta Borgin. « Hargrim est l'un des plus grands héros de ma race ! Selon la légende, il a fondé une citadelle entre les Montagnes Grises et Noires où il a régné jusqu'à sa mort pendant les Guerres Elfiques ! On dit aussi qu'il a succombé si brillamment que les Elfes ont demandé une trêve et rendu son corps pour qu'il soit enterré ! La citadelle a été renommée Kadar-Gravning — Lieu Sacré d'Inhumation — en son honneur, car sa tombe lui donnait un caractère sacré. »

« Tombe royale, hein ? » Anders réalisa qu'il se frottait les mains.

« Et le quatrième Cristal, » ajouta Oleg. « Alors, mon petit ami, où se trouve ce Kadar-Gravning ? »

Les PJ vont soit devoir explorer les lieux, soit l'accompagner comme gardes du corps. Borgin, des personnages "prêts-à-jouer", serait parfait dans le rôle de ce PNJ.

A moins que le commanditaire de l'équipe ne soit un sorcier PNJ désirant acquérir le Cristal d'Eau. Grâce à sa magie, il a appris que la gemme se trouve dans une citadelle dont il ne connaît pas la position. Puis il s'est assuré que ses employés agiront bien selon sa volonté — une malédiction qui intervient chaque fois que l'un d'eux pense à garder la pierre pour lui, ou une maladie qui les tuera tous s'ils ne reviennent pas avant un mois pour se faire soigner.



Le Voyage

Les aventuriers devraient rejoindre Kadar-Grayning en remontant le ravin jusqu'à sa source, comme indique la carte de Yazeran. Ce trajet est un simple préliminaire au corps principal de l'aventure. Si vous voulez entrer directement dans le feu de l'action, rien ne vient le perturber et Kadar-Grayning est atteint sans difficulté — il vous suffit de dire aux joueurs que leurs personnages sont arrivés.

D'un autre côté, vous voudrez peut-être rendre le voyage un peu plus ardu. Les sections suivantes vous proposent des rencontres et incidents que vous complèterez, si vous le désirez, avec ceux présentés dans les scénarios précédents de la *Campagne des Pierres du Destin* que vous êtes bien entendu, libre d'en imaginer d'autres, mais vous devrez prendre soin de ne pas trop affaiblir votre équipe à ce stade — la suite des événements obligera à faire appel à toutes ses ressources.

Terrain et Obstacles

Kadar-Grayning est un lieu isolé au cœur de la montagne. Aucune route n'y menant directement, les aventuriers doivent se déplacer à travers une nature sauvage, ce qui n'est pas une mince affaire en haute montagne. Avec un peu de chance, ils progressent de 25 km par jour environ, en tenant compte des difficultés rencontrées. Suivre un torrent en montagne peut sembler une tâche aisée, mais il ne faut pas oublier les cascades, les gorges abruptes et les autres zones peu praticables.

En plus des rencontres de monstres, la montagne peut être source de surprises déplorables. Certains dangers inhérents à ce type de relief ont été présentés dans *SdT*, le deuxième élément de la campagne, si vous n'avez pas à votre disposition les règles simplifiées que nous vous donnons ici vous indiquent quelques-unes de ces difficultés.

Le terrain est toujours difficile — les aventuriers sont loin des pistes, sur une surface accidentée.

Le temps est très variable, un soleil éclatant peut en quelques minutes laisser place à un orage féroce réduisant la visibilité à zéro. Avec un Test d'Int, les Nains et les Forestiers remarquent les signes annonciateurs du changement 2D6 minutes avant qu'il se produise. À l'arrivée, le terrain passe alors de *difficile* à *très difficile*, et tous ceux qui ne se mettent pas à l'abri doivent réussir un Test d'É (Immunité contre les Maladies +10, vêtements imperméables +20) ou prendre ce qui leur inflige une pénalité de -5 pour tous les tests de caractéristiques en pourcentage pendant 1D3+1 jours.

Les précipices se révèlent très dangereux pour les imprudents ou les aveugles. Quiconque glisse a droit à un Test d'Int par round jusqu'à ce qu'il se stabilise — chaque échec signifie qu'il descend 1D6 mètres supplémentaires. Les cavaliers réalisent le Test avec l'Int du cheval — si celui-ci ne réussit pas, son propriétaire peut encore effectuer un Test d'Int. À l'arrivée, les personnages se débarrassent de la glace et du vent avec tout le matériel possible, et les personnages — chose bien trop facile — vous leur ferez dépendre des Points de Destin afin qu'ils restent accrochés à la bordure praticable du bout des doigts, jusqu'à ce qu'ils soient remontés.

Les chutes de pierres et les avalanches sont également très dangereuses, vous devrez faire preuve de la plus grande prudence si vous y êtes appelés. Les règles précises sont données dans *SdT*. En l'absence de ces volumes, assimilez ces deux phénomènes au sort Assaut de pierres pour les dommages infligés. Ceux qui échouent à un Test d'Int sont emportés et enfouis sous la masse. Ils encaissent ainsi des dommages supplémentaires équivalents à ceux d'une chute de 1D10 mètres. Comme pour les changements de temps, les Nains et les Forestiers sont capables de remarquer certains signes annonciateurs avec un Test d'Int réussi — ils peuvent alors mettre tout le monde à l'abri avant la catastrophe.

Lorsque des phénomènes se sont déjà produits, ils recèlent d'autres dangers. Ils forment des obstacles énormes. Ceux qui tentent de passer par-dessus risquent de provoquer une nouvelle coulée de moindre taille, encaissant un coup automatique de F3 pendant que les matériaux instables s'effondrent sous eux.

Les ravins constituent une autre forme de difficulté. Si les aventuriers ne disposent pas de ressources magiques telles que le *Vol* ou le *Pont Magique*, ils devront descendre d'un côté pour remonter de l'autre côté. Il est toujours possible d'y trouver un frêle pont de corde et de bois. Certaines traverses ont disparu et, par endroits, les cordes très usées ne semblent plus tenir que par un brin — juste à ce moment-là, le vent se lève. La profondeur de ces ravins peut aller de quelques mètres à des dizaines, voire des centaines de mètres.

Les Gais

À la fin de *MHo*, de nombreux Gobelinoïdes se sont réfugiés dans les montagnes, si les personnages viennent directement du monastère. Il y a de grandes chances pour qu'ils rencontrent des rescapés de l'armée de Radzog. Parfois, ils apercevront au loin de petites bandes de peaux-vertes qui les verront peut-être à leur tour — et en profiteront pour tendre une ou deux embuscades.

La force exacte des attaquants n'est pas très importante. L'essentiel est que les voyageurs soient capables de s'en sortir, mais que la menace ne soit pas négligeable. Si vous voulez vous limiter à une simple escarmouche, vous ferez intervenir une douzaine de Gobelins. Si vous préférez un bon affrontement, les Orques Sombres seront deux fois plus nombreux que les PJ.

Vous choisirez le terrain et les tactiques d'embuscade — les Orques préférant les bonnes vieilles techniques éprouvées comme prendre leurs victimes entre deux feux et passer aussi vite que possible au combat rapproché, les Gobelins choisissant plutôt de harasser leurs proies par des tirs de projectiles tout en restant à couvert, ce qui leur permet de filer si le gibier s'avère trop gros pour eux.

L'Araignée Géante

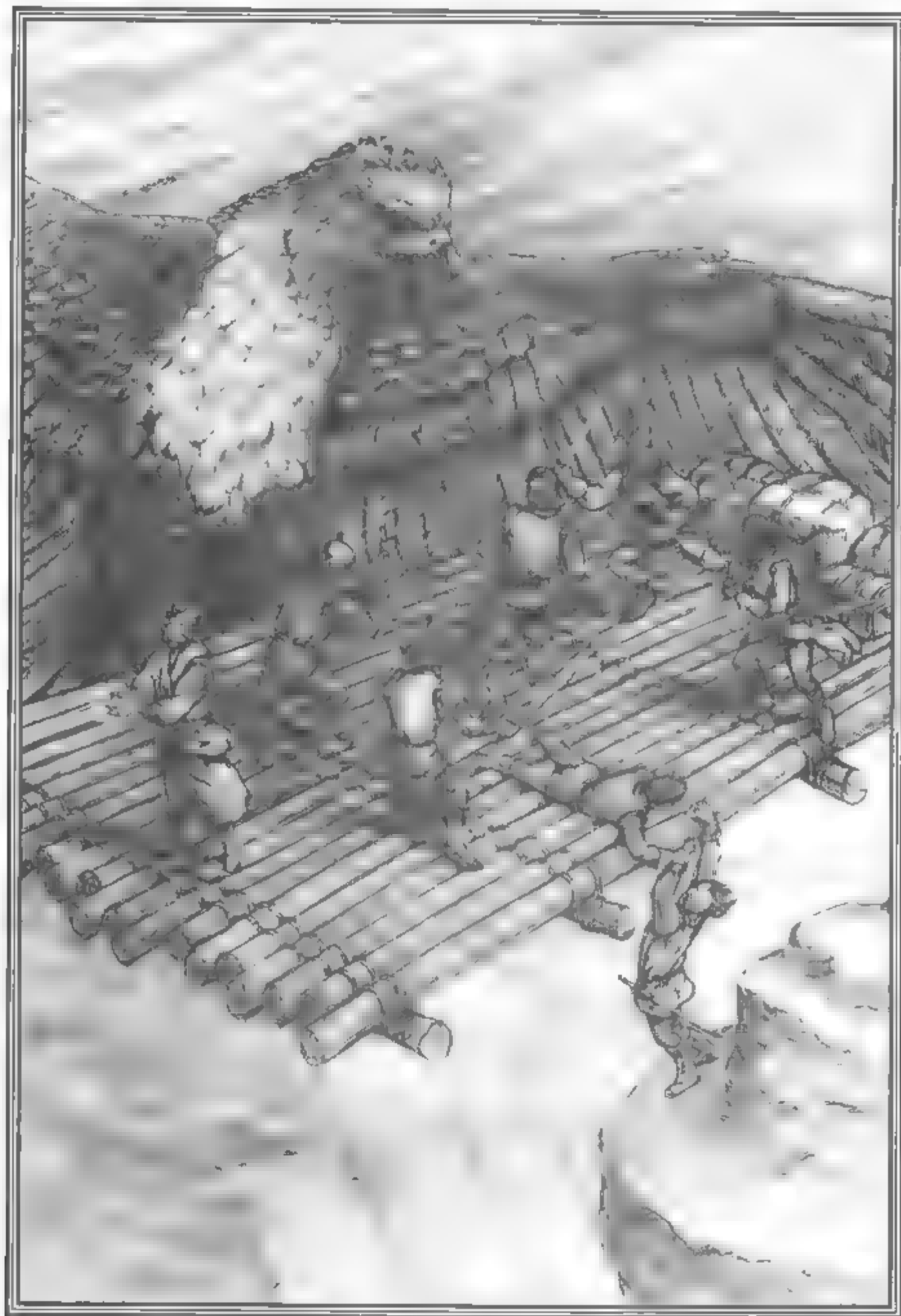
Dans *SdT*, une rencontre faisait intervenir une Araignée Foulisseuse Géante. Voici un autre spécimen d'araignide à la technique de chasse particulièrement inhabituelle. Cette créature se tapit sur les pentes escarpées et compte sur son immobilité et le camouflage que lui procure sa carapace grise et noire pour passer inaperçue. Au simple coup d'œil, elle ressemble beaucoup aux rochers et aux éboulis parmi lesquels elle trouve ses proies — un Test d'Int (Nains +10, Forestiers +10, Ovates +10, Acuité Visuelle +10) est nécessaire pour la remarquer.

Cette araignée détecte ses proies à 40 m en associant sa vision directe et les vibrations du sol. Tout ce qui dépasse la taille d'un lapin lui convient. Elle se déplace à une vitesse foudroyante, en produisant un filament de soie collante qu'une petite arrière-main manoeuvre un peu comme un lasso — avec une CT de 55. Sa cible a droit à un Test d'Int (Esquive +10) pour éviter le projectile gluant. En cas d'échec, elle est promptement entraînée.

L'araignée peut, en un seul round, amener son gibier jusqu'à elle, quelle que soit la distance qui les sépare — en réussissant un Test d'Int. Le captif peut agir en même temps pour tenter de couper la soie (CC -20). D'autres personnages peuvent l'y aider sans subir la pénalité. Les caractéristiques du filament sont R5, D5, — est sectionné par tout coup qui lui inflige suffisamment de dommages. Une fois sa victime tractée, l'araignée la mord pour lui injecter son venin (CC +20, à cause de la situation désagréable de la proie) et l'entraîne dans sa tanière afin de l'y consommer. Elle s'y retire également si son "lasso" est coupé.

Le Serpent de Roches

Les montagnes de La Voute représentent le terrain idéal pour ce prédateur inhabituel. Il s'attaque à presque tout, des œufs d'oiseaux aux



res de montagne, et certains des plus grands sont

omme la plupart des prédateurs de la région

dans une

er sa paroi abdominale
que sorte de pieler. Par conséquent, il se laisse choir d'une hauteur pour

and un tel reptile bondit, servant de CT

matiquement

CC

a cependant de s'entourer
es en surnombre. Il fiera également

B

à moitié du moins du score initial. Pour cela, l'adversaire doit se jeter dans le vide pour atterrir loin, mais ne peut pas le faire en transportant une victime.

Voyage Aérien

Le long et dangereux voyage à travers des montagnes et des vallées profondes est une aventure à soi-même. Les aventuriers à soi-même à Kader-Gravning par les airs. L'état d'Air leur sera accordé à condition qu'ils aient maîtrisé avant le départ.

De cette manière, ils peuvent aller en une seule tournée. Toute

ions météorologiques — les vents de tous les vents attendus de provoquer les créatures et l'imprévisible. Avec le Cristal d'Air, les tempêtes sembleraient

les affecteront. La projection d'une paroi rocheuse vers ceux d'une hauteur de 2D6 m.

La majorité des prédateurs les plus dangereux et leurs semblables — ont une

à toute créature de bonne taille. La tactique ne varie guère — ils s'élancent et donnent un coup de griffe.

Il y a donc un coup de griffe de chaque personnage qui dispose de plusieurs

pour porter la deuxième. Un test sous la

si leur score en B initial est réduit de moitié.

Découverte de la Citadelle

Après de Vaeleran, les aventuriers devraient trouver sans gravité. Le Veizin à cet endroit, un torrent de moins d'un arge coule au fond d'une gorge étroite. À l'entrée de cette gorge, plusieurs cavernes s'ouvrent dans le flanc de la montagne.



Les Voûtes de Kadar-Gravning

Les voûtes de Kadar-Gravning sont une vallée large et profonde. Depuis le lever du soleil, elle est remplie de la plus belle lumière. Les événements se déroulent ici. SdT

Dans la vallée, les rivières se croisent et finissent par se jeter dans la mer. Les pentes sont couvertes de forêts. La vallée a été abandonnée la plus grande partie du temps. Pendant le siège qui a ruiné les lieux, tous les plats sont plats. Les techniques ornières des magies terrifiantes qui ont pu

traverse sa lèvre
et se tailla

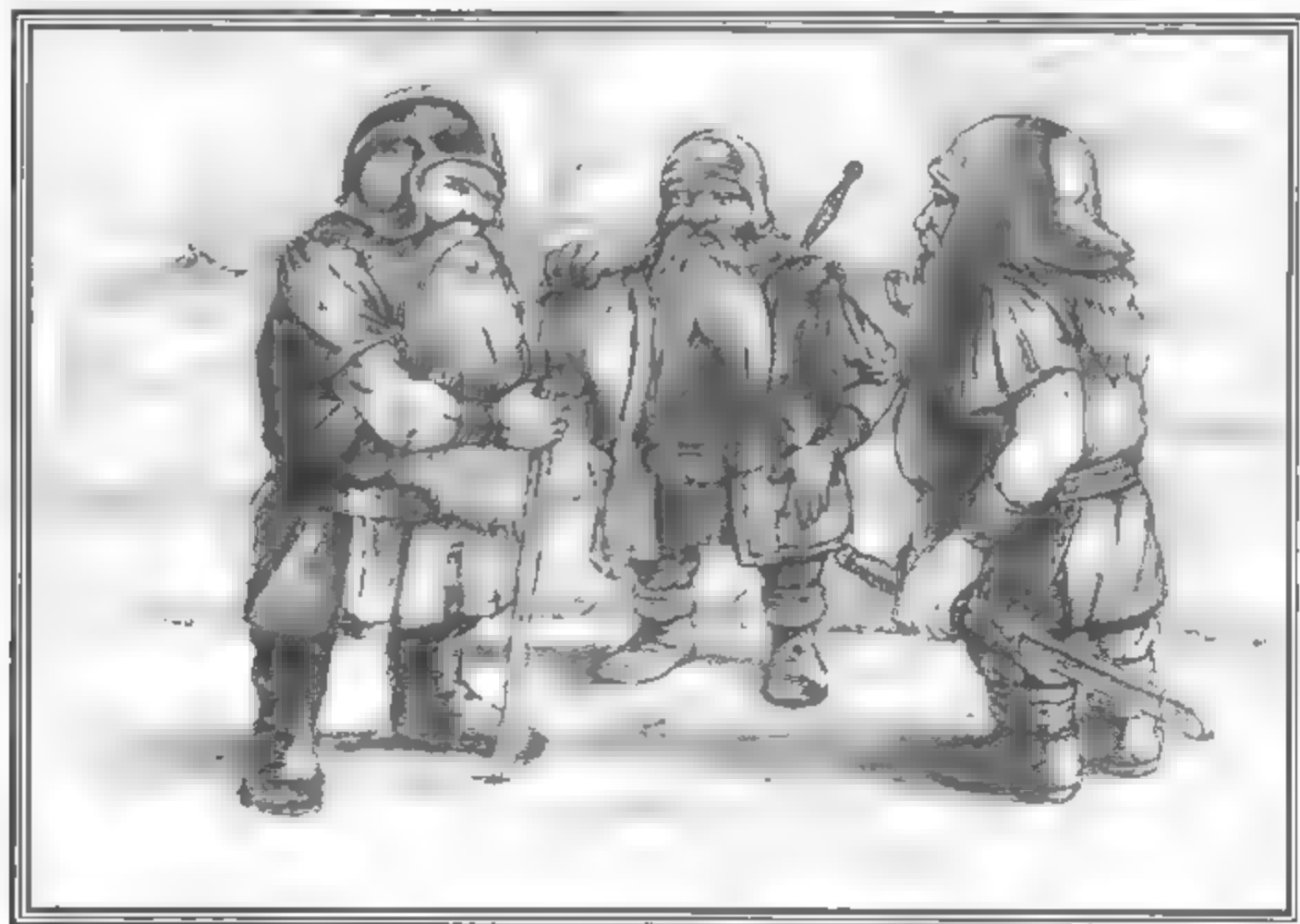
de verrière des

rapprochaient et que la acs nain
de nouveaux color
de Hargrim. La vallée
Orques
citadelle à
agnes-du-Boul

Le Règne de Hargrim

Selon les chroniques nair, il y a des mille
fer Personnage agenda a

donnés jallirent des Terr
erent dans La Voûte. Son
esse de Hargrim fut aio



ament assiégée. Ses occupants combattirent vaillamment, mais à la place où reposait Hargrim tomba entre les bras des peaux-vertes. Tous les assauts furent repoussés, quoique les avant-postes proches de la vitale Passe des Crocs de Hiver aient été détruits. Les autres citadelles étant progressivement vaincues, les Gobelins s'installèrent dans les voies souterraines, d'où ils continuèrent leurs attaques. Après de nombreux combats, aussi violents que sanglants, dans ces tunnels, les passages furent bouchés par une série d'effondrements. Kadar-Gravning était sauvée, mais totalement isolée.

Les Incursions du Chaos

Pendant près de deux mille ans, Kadar-Gravning survécut dans sa solitude. Des expéditions tentèrent parfois de rétablir le contact avec les citadelles existantes, mais les Gobelins qui hantaient les environs les exterminèrent toutes. Si bien que Caraz-a-Carak et le bar de la forteresse étaient coupés des siens, la population déclina petit à petit et aucune relation ne fut renouée avec le reste du royaume.

Il y a deux cents ans, le Chaos s'abattit sur le vieux Monde. Déjà affaibli par des siècles d'isolement, les Nains de Kadar-Gravning se retrouvèrent une nouvelle fois assiégés — par une force gigantesque que dominait

l'étendard du Dieu Sanglant Khorne. Ils combattirent avec le courage des désespérés mais furent contraints de se réfugier dans le tombeau de Hargrim, où ils opposèrent une dernière résistance.

L'armée du Chaos subit de lourdes pertes pendant ses attaques. Elle fut régulièrement repoussée jusqu'à l'envoi d'une bande de Trolls dans les tombes. Ils furent nombreux à tomber à cause des pièges, mais ils finissaient toujours par se relever pour poursuivre leur progression. Enfin, ils firent face aux derniers Nains.

La charge des Trolls fut terrible, mais les assiégés les forcèrent à reculer. Le chef des horribles créatures, Agbiad Tonnerre d'Entraînes, fut abattu, et nombre de ses gardes du corps furent gravement blessés par la projection de ses fluides digestifs. Perturbés par la mort de leur meneur, les Trolls se retirèrent et les Nains restèrent dans les profondeurs. Ensuite, et c'est totalement inexplicable, les forces du Chaos se déplacèrent. Elles devaient être persuadées que les Trolls rescapés avaient exterminé les Nains ou avaient peut-être d'autres raisons moins compréhensibles.

Les Nains, de leur côté, entreprirent d'ensevelir leurs morts et de remettre en état ce qui restait de leur citadelle. Parmi les restes d'Agbiad Tonnerre d'Entraînes, ils découvrirent — miraculeusement intacte — une gemme de forme curieuse, sur laquelle des symboles d'arcane étaient sculptés dans un style antique de leur race. Comme ses trois frères, la Cristal d'Eau avait rejoint le Yetzin.

L'étrange pierre verte fut sauvée comme une marque de victoire, et les Nains de Kadar-Gravning la déposèrent avec révérence dans la tombe de Hargrim.

La Venue de Torgoch

Un siècle après l'incursion du Chaos, un nouveau danger menaçait Kadar-Gravning. Il venait de l'est sous la forme de l'Alliance de la Hache Sanglante. Les Orques s'abattirent sur la vallée du Yetzin, dévastant tout sur leur passage. Les quelques avant-postes subsistants furent éliminés et Kadar-Gravning tomba. Tous ses habitants périrent — mais pas avant que les tombes sacrées ne soient scellées par la pierre et la magie. Pas plus que les Orques, ils ne connaissaient la véritable nature de la pierre verte qui reposait auprès de Hargrim, elle y est demeurée jusqu'à ce jour.

Les Orques n'occupèrent que brièvement les Voûtes, qui restèrent ensuite abandonnées pendant bien des années. Les maçonneries se détérioraient progressivement, le bruit des effondrements coupait parfois le silence qui y régnait. La plupart des salles disparaissant une après l'autre, ne laissant que des cicatrices dans les collines, comme témoignage de leur existence. Les voyageurs qui, par hasard, s'en approchèrent firent ensuite d'étranges récits, parlant d'échos de forges fantomatiques ou de bruits de bataille qui résonnaient dans les profondeurs maudites.

Puis, peu à peu, la citadelle vit de nouveaux occupants s'installer. Trolls, Gobelins, et bien d'autres plus terribles encore, réclamèrent le territoire que les Nains leur avaient volé tant de siècles auparavant. Les grottes et les salles encore intactes devinrent les antres de ces odieuses créatures, et les tombes improvisées de l'Alliance de la Hache Sanglante furent souvent profanées pour remplir les bouches affamées de cette nouvelle population.

La Conquête de la Couronne

Ce n'est que maintenant, un siècle après la destruction du site, que les Nains reviennent à Kadar-Gravning. Mais, à l'opposé de Hargrim, ils

Certains disent que la Couronne de Hargrim fut ensevelie avec le grand roi nain. Cette couronne de fer, vieille et bosselée, porte pour toute décoration une perle d'eau douce d'une taille exceptionnelle ; c'est pour cela qu'elle est parfois appelée la Perle du Lac.

Ce symbole fut enterré au côté de Hargrim. Quoiqu'inhabituel, ce rituel n'était pas sans précédent : la préservation de la couronne était le signe d'un immense respect, exprimant le sentiment qu'aucun souverain ne pourrait jamais être l'égal de son possesseur.

Quelques sceptiques douteront cependant qu'elle avait été volée par les Trolls en fuite. Les descendants de Hargrim, avancèrent-ils, ne souhaitaient pas débuter leur règne sous l'ombre d'un aussi mauvais présage et, en consultant cette histoire, ils qui étaient leurs pères et faisaient preuve de prudence tout en disant, imitant la disgrâce qu'était la perte de l'objet. Ces rumeurs furent toutefois balayées lors des funérailles, lorsque le corps du roi fut exposé — la couronne sur la tête. Quelques-uns maintinrent que ce n'était qu'une simple copie mais, aux yeux de la majorité des Nains, la question était réglée.

Extrait de *La Légende de Hargrim*, par le Professeur Gundri Crochenez, Université de Xan.

nt pas là pour s'installer et établir une colonie. Des décennies des antiques chroniques obscures ont fait ressurgir les noms de l'ancien roi et de sa citadelle, des expéditions se sont mises en route pour retrouver ce monde perdu afin d'atteindre la tombe de Hargrim et plus particulièrement de récupérer sa couronne légendaire. C'est un symbole de royauté — sa valeur intrinsèque est très faible mais pour tous les Nains, elle est inestimable du fait de la légende qui l'entoure.

A l'intérieur du monde extérieur, un grand malaise fermentait au sein des populations naines, dans la partie sud des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Certains se préparaient à la guerre — sous prétexte de précautions contre de nouvelles attaques de Gobelins. Le chef suprême des clans de cette région, le nouveau roi, Mendri, a été ouvertement accusé d'un parricide lui ayant permis d'usurper le trône de son père.

L'armée de Mendri est très puissante, et il est soutenu par une grande partie des clans les plus modestes qui espèrent que ce soutien sera récompensé. L'opposition est constituée de la plupart des clans importants dont certains ont, dans le passé, engendré des lignées royales. Il est inhabituel que ceux-ci fassent preuve d'une telle unité — en particulier alors que le trône est en jeu — mais Mendri représente à leurs yeux une telle menace pour l'ordre établi que, pour une fois, ils agissent d'un seul corps.

Chacune des factions a besoin d'un avantage moral sur l'autre — quelque chose qui ralliera les clans indécis à sa cause. La Couronne de Hargrim serait l'emblème parfait de la royauté et celui qui l'obtiendra et l'arborera pourra certainement s'attirer la loyauté des populations installées au sud de la Passe du Chien Fou.

Il y a quelques mois, un prospecteur solitaire a découvert les traces d'une citadelle perdue, loin dans La Voute. Il a découvert des inscriptions portant les noms de Hargrim et de Kadar-Gravning. La nouvelle s'est répandue comme une trainée de poudre — la citadelle de Hargrim était retrouvée. En l'espace de quelques jours, les deux factions y ont dépêché chacune une expédition. Après avoir traversé les Principales Frontalières par des routes différentes, elles vont se rencontrer pour la première fois à l'extérieur des tûnes — au moment même où les aventuriers surgissent, dans leur quête du Cristal d'Eau.

Les membres de l'alliance anti-Mendri (spontanément baptisée parti royaliste) sont les premiers à avoir pénétré dans les Voutes, qu'ils ont découvertes — à leur grande surprise — pratiquement inoccupées. Pendant que les troupes d'élite établissaient une position défensive à l'entrée des cavernes et bouchaient les autres accès, ils ont commencé à chercher le tombeau du roi défunt.

C'est maintenant pour eux une course contre le temps car l'unité détachée par Mendri se rapproche. Ses représentants ne sont pas conscients qu'ils ont été précédés, mais ils savent que, d'ici peu, un affrontement sera inévitable. Les prêtres royalistes se laissent progressivement gagner par le désespoir, les défenses que, selon les légendes, leurs prédécesseurs ont installées dans la place ne sont pas leur moindre source d'inquiétude. Ils ne savent que trop bien qu'à la moindre erreur, les cavernes peuvent s'écrouler et sceller les tombes pour l'éternité. Certains n'hésitent cependant pas à dire que cela vaudrait mieux que de voir la couronne dans les mains de Mendri.

L'Expédition Royaliste

Une approche non hostile amènera les aventuriers à parler longuement avec les différents membres de l'expédition. Vous en trouverez une description détaillée dans le chapitre *Profil*, qui viennent compléter les quelques esquisses suivantes. Lisez-les au moins deux fois avant de faire jouer cette partie du scénario car elles vous aideront à donner vie à ces diverses personnalités.

Cranneq, Grand Prêtre

Les traits anguleux et rusés de Cranneq sont rehaussés par l'éclat de ses yeux durs. Sa barbe imposante qui forme les deux tresses traditionnelles chez les prêtres nains, est finement entrelacée de fils d'argent et de fer. Sa longue chevelure flotte librement. Il est vêtu d'une robe couleur pierre qui cache sa cotte de mailles et garde toujours avec lui son bâton de cérémonie — un bâton de bois cerclé de fer, un peu plus grand que lui et surmonté d'une main qui enserme un globe de cristal.

Cranneq est le chef de l'expédition. Très intelligent et d'une grande vivacité d'esprit, il ne montre que peu d'émotions ou de compassion et méprise totalement les faibles. C'est par son intelligence et les manipulations que ce subtil politicien a atteint son rang actuel, plutôt que par une grande piété. Il a choisi le camp des royalistes pour la simple raison qu'il considère avoir ainsi plus de chances d'améliorer sa situation.

Son principal souci est de récupérer la Couronne de Hargrim. S'il lui fallait choisir entre cette dernière et sa propre vie, il renoncerait au symbole, mais il est profondément impliqué dans les foudres, auxquelles il contribue du mieux qu'il peut.

Il pourrait être comparé à un cardinal intrigant, doté d'une bonne dose de pragmatisme. « Eh bien, s'il faut en passer par là, il m'importe peu que ce soit déplaisant. Faites-le ! J'en assumerai la pleine responsabilité. »

Kadri — Assistant de Cranneq

N'ayant que 55 ans, Kadri est encore jeune, mais s'est rapidement élevé dans les rangs de la prêtrise grâce à une dévotion qui trône le fanatisme. Il possède une foi aveugle en son maître, dont il n'est jamais loin. Il éprouve un certain mépris pour Dern, son collègue et rival, chez qui il voit des traces d'ambition et de préoccupations matérielles. Bien sûr, ce fanatique naïf est incapable de remarquer ces mêmes faiblesses chez Cranneq. « Je crois que votre choix est emprunt d'une grande sagesse, Maître Cranneq. Nous avons bien de la chance de vous avoir à notre côté. »

Dern — Assistant de Cranneq

Dern, 97 ans, est un opportuniste qui est maintenant au plus haut rang de la prêtrise qui lui sera jamais accessible. Il méprise Kadri pour son manque d'expérience et son enthousiasme dépourvu de sens critique, qualité que lui-même a perdue. Il se considère comme une fine mouche, bien qu'en réalité il ne soit qu'un calculateur dénué de talent et par surcroît cynique.

Il consacre une grande partie de son temps à essayer de manipuler Cranneq, généralement par des flatteries transparentes, afin que ce dernier favorise son avancement. Est-il nécessaire de préciser que Cranneq en a pleinement conscience et s'amuse de ses efforts ? « Parfaitement, monseigneur, et si vous vous en souvenez bien, je vous ai toujours soutenu, ce qui n'est pas le cas de ce sceptique de Kadri. »

Yanni et Bradni — Prêtres Subalternes

Ces deux-là sont très réservés, ils n'expriment jamais la moindre opinion avant d'avoir consulté Cranneq. Mais dès que ce dernier a donné son avis, sur quelque sujet que ce soit, ils le suivent au maximum de leurs capacités. Malheureusement, ils sont rarement d'accord quant aux propos exacts de leur supérieur et tirent des interprétations totalement différentes des ordres donnés. « Non, non, non, espèce de nigaud ! Maître Cranneq a spécifié qu'il ne voulait pas être dérangé — il n'a rien dit sur les éboulements, tu n'iras donc pas interrompre pour lui raconter ça même si les tombes venaient à s'écrouler ! »



Sundrim, Grand Erudit

Bien que techniquement Cranneg soit le principal leader de l'expédition, c'est Sundrim qui gère essentiellement l'organisation qui donne des fouilles. L'arrangement leur convient parfaitement — Cranneg ne veut pas se mêler de ce travail et Sundrim ne veut pas le voir intervenir.

Sundrim est petit, même pour un Nain, et ses traits déformés marquent son âge. Ses yeux, petits et très enfoncés, sont éclairés par une curiosité insatiable. Le sommet de son crâne est un tantinet dégarni et sa longue barbe est souvent blottie sous sa tunique ou maintenue par sa large ceinture, à laquelle sont accrochées toutes sortes d'instruments, depuis de l'encre et une plume jusqu'à un assortiment de ciseaux à froid. Deux bourses bombées contiennent de nombreux fragments de parchemins.

Son cheminement professionnel a été très éclectique, car il a débuté comme forgeron avant de s'orienter vers les domaines du savoir. À la différence des deux autres leaders, il ne se préoccupe pas des questions politiques — il est là parce que le travail semblait intéressant et viendra ajouter à son crédit en tant que lettré et chercheur — semble peu sensible à ce qui se passe autour de lui et parvient à faire abstraction des méfaits dont Brogar et Cranneg sont responsables — mais il les déplorerait si on l'obligeait vraiment à y prêter attention.

La coutume veut que le dirigeant d'un clan nain porte en permanence une couronne qui symbolise son rang. Bien que des couronnes exceptionnelles et d'une valeur inestimable soient réalisées pour les cérémonies et les autres grandes occasions, celle du "quotidien", portée le reste du temps, est souvent de forme simple, en fer ou en acier. Lorsque le règne d'un roi arrive à son terme, sa couronne est traditionnellement plongée dans les fourneaux du maître-forgeron de la citadelle et reforgée pour son successeur.

Bien qu'elle soit l'occasion de nombreux rites, cette refonte ne fait pas intervenir de magie. Beaucoup de Nains croient cependant que la couronne d'un roi grand et glorieux a la capacité de faire jaillir une étincelle de cette même grandeur sur le suzerain qui la porte sous sa nouvelle forme ; parfois, elle peut même rendre légitime un droit de succession mis précédemment en doute. Plusieurs guerres civiles qui ont ensanglanté l'histoire naine en ont résulté.

Extrait de Miscellanees des Superstitions et Legendes Naines, par le Docteur Theophrastus Hochleben, Collegium Theologica, Middenheim, 2435.

Sundrim est dans l'ensemble un individu animé et jovial, prêt à raser quiconque veut bien l'écouter — en partant ou en arrivant avec des histoires concernant ses domaines de prédilection. Il ne saurait tolérer l'ignorance ou la stupidité quand il discute histoire, ou les interruptions lorsqu'il est plongé dans son travail.

« Voyons voir. Ah, oui. Du porphyre local, bien sûr, et travaillé avec de l'acier plutôt que du mithril. Vous avez noté les éraflures, là ? Non ? Au fil des décennies, l'acier se forge à ce genre de choses. C'est ce que je disais, l'année dernière à mon grand ami Hugnir Sridepier — un grand érudit, ou il le sera avec encore quelques années de travail. Hugnir, je lui ai dit, l'acier se forge à ce genre de choses. »

Les Spécialistes

L'expédition comprend un certain nombre d'érudits, d'artisans et d'ingénieurs, tous sous les ordres de Sundrim. Ils sont répartis en deux groupes : le premier est effectivement engagé dans la recherche de la couronne, le deuxième assure un soutien logistique, fabrique le matériel, s'occupe des pièges les plus complexes.

Ces spécialistes diffèrent de leurs compagnons dans la mesure où ils ne sont guère sensibles aux motivations politiques à l'origine de ce périple. Certains sont suffisamment orientés pour accepter de prendre des risques, mais dans l'ensemble, ils s'intéressent plus à leur propre sécurité. Ils ne sont pas aussi plongés dans leur travail que Sundrim, mais bien qu'ils se rendent compte de ce qui se passe autour d'eux, ils savent notamment qu'une force ennemie devrait bientôt les rejoindre et la pensée qu'une bataille est imminente les rend nerveux. Cranneg, qui en a conscience, fait tout son possible pour les protéger — principalement en ne les informant pas de l'évolution de la situation. S'ils sont menacés, la plupart se montreront coopératifs — la perspective d'une mort héroïque ne les enchante guère.

Erudit : « Hmm. Si seulement cette inscription était entière. Tu vois l'endroit où il manque un caractère ? Le sens global de la phrase en est modifié. Elle pourrait tout autant signifier "verser une chaude libation sur la paroi orientale" que "vers les Terres Sombres et faire bouillir la tête". Oh, oui, ce pourrait être ça, Yadr ! As-tu jamais lu le traité de Ragnir Crocheux sur les "Métaphores et Euphémismes dans les Inscriptions des Lieux Sacrés" ? Enfin, je suppose que tu SAIS ? »

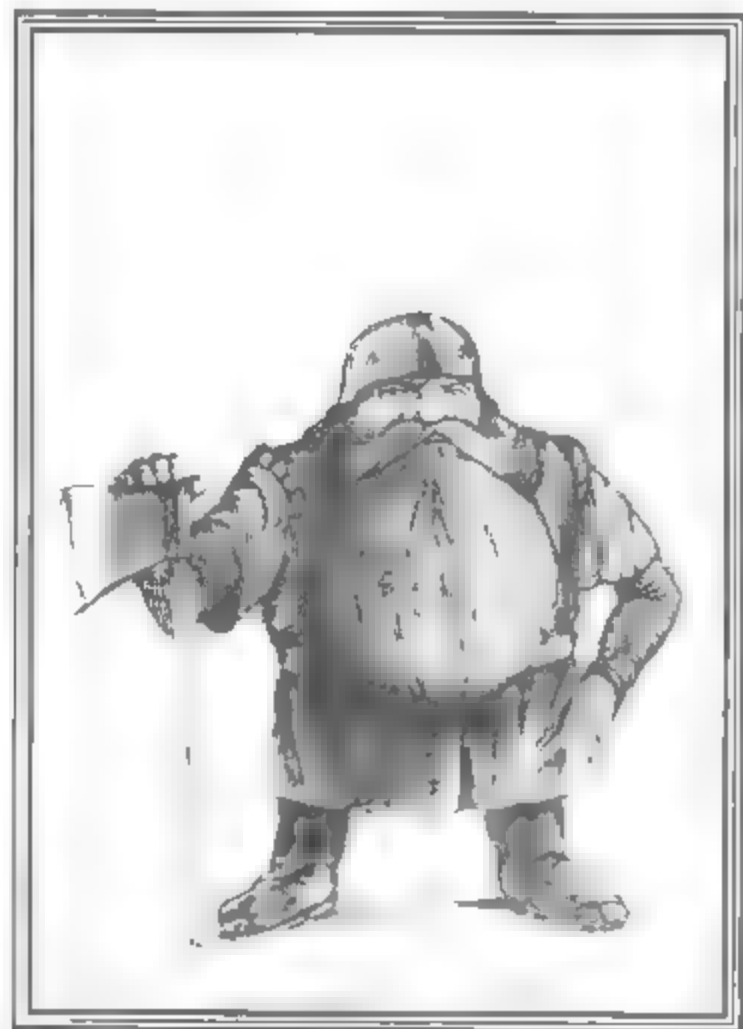
Artisan : « Qui a pris mon ciseau numéro trois ? Écoutez, je ne veux entendre aucune excuse, je l'avais laissé juste là ! Qui L'A PRIS ? »

Ingénieur : « Par la pierre et l'acier, regardez ça. Quatre poussoirs interactifs qui rejoignent un gouvernail à armature flottante avec un système d'interrupteurs là, là et là. Plus — et c'est ce qui est vraiment magnifique — le déclencheur couissant avec sa vis de désaccouplement indépendante. Avez-vous jamais vu quelque chose qui ressemble à ça ? Rien de tel pour vous emporter la tête. Et une réalisation splendide. Je ne suis pas fichu de voir comment le contourner. »

Brogar, Commandant Militaire

Brogar est solidement bâti, même pour un Nain, et incroyablement musclé. Son visage, aplati et triste, n'exprime que peu d'intelligence et de tempérament, ses mouvements sont précis et contrôlés. C'est le chef du contingent militaire et le commandant en second de l'expédition. Sa grande ténacité, ses talents de combattant maintes fois prouvés et son obéissance aveugle aux ordres lui ont valu d'être choisi. Ce n'est pas un fin tacticien mais il mènera ses troupes, qu'elles que soient leurs chances, sans une arrière-pensée.

Dans sa façon de vivre, Brogar pourrait être assimilé à une machine exécute ses ordres et, cela fait, il s'arrête pour en attendre d'autres. Personne ne l'a jamais vu sourire. Il est capable d'actes de violence qui, s'il laissait paraître le moindre signe de plaisir, seraient attribués à une nature sadique. Rien n'amènera jamais ce traditionaliste obstiné à quitter le camp des royalistes — principalement parce que les ordres sont toujours



s de là — ne semble pas savoir ce que veulent dire les nains ou la compassion, et il ne tolérera aucune de ces faiblesses des troupes. Si il doit rappeler la discipline à l'un de ses guerriers, il le fera rapidement, violemment et définitivement.

Crannegh est tué. Broga prendra ses ordres de Sundrim jusqu'à ce qu'il soit apparemment sur le point de s'emparer du commandement. Il décidera alors un repli général, en ne laissant qu'un battement d'ailes, quelques minutes et en faisant bien entendu abandonner les troupes abandonnées.

Après le départ, sa dernière action sera d'ordonner la destruction de Kadar Graving, de sorte qu'aucune des deux factions ne récupère à nouveau. Il sait que si on touche aux caveaux royaux, tout l'étage va se faire effondrer. Il enverra donc quelques soldats profiter de l'occasion, si possible afin d'obtenir cet effet. La pensée du « sacrifice » des éléments loyaux à la mort ne leur aura même pas traversé l'esprit.

L'expédition trouve à Couronne de Hagrim. Brogar ne recuiera rien pour qu'elle arrive bien entre les mains de la faction royale. Il se sacrifiera, ainsi que l'ensemble de ses soldats, si cela s'avère nécessaire. « DÉROULET bande de vermines armées d'Orques. Maître Sundrim veut être débarrassé de ces Goules. » — donc cinq volontaires — toi, toi, toi, toi et toi. Suivez-moi !

Nains de Troupe

Les soldats, essentiellement des professionnels, ne refuseraient pas une petite bagarre. À vrai dire, la plupart sont même impatients de voir les forces de Mendr — ils s'ennuient et sont frustrés car depuis l'arrivée, leur seule occupation a été de monter la garde à tour de rôle. La chasse aux Goules dans les tunnels ne remplacera jamais un face-à-face bien orchestré.

Hagrim : Pourquoi tu vas pas nous attraper quelques beaux-vertes pour jouer avec ? Tu la tète que ça, ils te prendront pour un des leurs !

Approcher les Voûtes

La réaction des PJ sera déterminante pour la suite de l'aventure. Ils ne peuvent pas simplement choisir une approche hostile et une approche amicale, mais ils disposent de plusieurs options intermédiaires.

Quelques cas de figure vous sont proposés ici. L'influence exercée sur la suite des événements vous étant également précisée. Comme il n'est évidemment pas possible de traiter toutes les possibilités, seules les approches les plus évidentes sont abordées. Si vos joueurs mettent au point une solution totalement inattendue, vous suffirez d'improviser ou d'adapter une des réponses proposées.

Avant de faire jouer cette phase de l'aventure, étudiez soigneusement les descriptions des principaux membres de l'expédition données à la page 10.

« Chargez ! »

C'est la moins subtile et la plus dangereuse des approches. Les personnages marchent sur Kadar-Graving en utilisant tout ce qui se met sur leur chemin.

Il n'est certainement possible de survivre à ce genre de manœuvre, particulièrement si le groupe défend déjà trois Crestaux. Mais un tel massacre risquerait de provoquer la fureur de Grungn, surtout si l'équipe comprend des Nains. Rappelez-vous que Crannegh n'est pas un imbécile : il fera se rapprocher les troupes au contact pour monter des embuscades. Il est prêt à combattre dans les tunnels — bien qu'il attende des adversaires d'un autre genre — ou il sera plus facile de contenir et d'encercler une petite bande d'aventuriers pour l'attaquer sur plusieurs fronts simultanément. En résumé, si vos joueurs adoptent cette tactique, ils devront batailler dur pour attendre la victoire.

« Chut ! »

Des PJ plus prudents tentent d'entrer et de sortir sans se faire remarquer par les membres de l'expédition. Ce n'est pas une mince affaire car des sentinelles sont en place à tous les points critiques et les troupes sont attentives à ce que l'ennemi leur ait donné à tout moment, avec de nombreux Fous dans l'équipe et une bonne dose de magie favorisant la discrétion. Ils pourraient réussir.

Cependant, presque certain qu'ils tenteront d'entrer et de sortir discrètement et qu'ils échoueront. Dans ce cas, ils seront défaits par une force bien supérieure en nombre et se verront intimés l'ordre de se rendre. S'ils refusent, référez-vous au paragraphe « Chargez ! » ci-dessus. S'ils obtempèrent, ils seront conduits auprès de Crannegh et interrogés. Passez au paragraphe « Salutations ! » ci-après, mais ils subiront un modificateur de 20 en **Soc** — on ne fait généralement pas confiance aux intrus.

« Salutations ! »

Les aventuriers entrent gaiement dans Kadar-Graving, s'annoncent aux sentinelles et demandent à parler au chef. Si votre groupe aime les interactions avec les PNJ, c'est sans doute cette option qui sera retenue. Bien sûr, l'idée ici serait qu'une majorité de Nains en fassent partie.

Les gardes sont nerveux, mais après avoir réalisé que les visiteurs sont peu nombreux et ne semblent pas appartenir à la force de Mendr, ils se relaxeront. Avec quelques Tests de **Soc**, vous déterminerez s'ils insistent pour désarmer les PJ ou non avant de les accompagner près de Crannegh.

Après un échange, pendant lequel chacun se montre très réservé, il en dit le moins possible et laisse les nouveaux venus se charger de l'essentiel de la discussion. Si ne peut faire autrement, il proclame que l'expédition

est on ne peut plus pacifique que ses membres ont été chargés d'explorer la citadelle perdue d'évaluer son état d'y prendre le plus de choses possible et de rentrer. Mais s'il peut se le permettre, il ne dit rien du tout. Un nouveau Test de **Soc** est de son tempérament cynique et méfiant de Cranneg.

vous déciderez ainsi si Cranneg est convaincu ou non que les vents ignorent tout de l'imminence de la guerre pour la Couronne de Hargrim. Si vous le désirez, approuvez-le pour lui permettant d'atteindre +30 en fonction de l'histoire qui lui est racontée. N'oubliez pas qu'une déclaration peut être vendue sans être convaincante — en particulier lorsque vous avez affaire à quelqu'un d'aussi tortueux que Cranneg.

Si il pense que ses visiteurs ignorent l'existence de la couronne, il leur permettra peut-être de fouiller les parties de la citadelle que ses fidèles ont déjà examinées. Ils seront alors constamment surveillés par un des gardes qui donnera l'alarme dès qu'ils franchiront les limites autorisées. Si Cranneg a des doutes, il exigera qu'ils soient désarmés tant qu'ils sont à l'intérieur.

Cranneg pourrait aussi décider de ne pas leur faire confiance. Il se montrera alors serviable et charmant mais ordonnera secrètement Broga de les éliminer à la première occasion. Le guerrier leur attribuera une escorte composée d'une bonne vingtaine de soldats, les entrainera dans un passage latéral tranquille et essaiera de les tuer. Ce sera ensuite certainement la guerre.

Dans le cadre de la Campagne des Pierres du Destin, les aventuriers ont normalement en leur possession un ou plusieurs Cristaux du Pouvoir. Si Cranneg se rend compte des capacités de ces objets magiques — par exemple si l'un ou l'autre de ses fidèles voit les PJ se servir d'un pouvoir majeur — il ne résistera pas à la tentation de les voler. Avec telle puissance à son service, il pourrait aller très loin.

Vous choisirez alors les tactiques qu'il emploiera. Il essaiera d'abord de tuer les indésirables ou se montrera plus subtil — leur no-

sera droguée et ils se réveilleront à quelques kilomètres de là, toujours dans la montagne mais dépouillés de tout leur matériel. Cranneg est un maître dans ce domaine, auquel vous devrez faire justice.

Engagement

Des personnages acceptant de lui prêter leur concours peuvent décider de se joindre à l'expédition, en particulier si le groupe comprend une majorité de Nains. Des tâches leur seront alors attribuées en fonction de leurs capacités : les guerriers et les forestiers iront avec les gardes et les lettres et les filous avec les érudits. L'expédition ne comptant pas de filou spécialisé, un cambrieur ou un pilleur de tombes pourra éventuellement se faire embaucher.

Les PJ devront alors effectuer les travaux qu'ils auront été confiés. Cranneg tentera de les séparer sans que cela soit trop visible — divers régiments intérieurs apparaîtront dans les quartiers des gardes, indiquant que le pa-sonne au repos doit rester dans les zones qui lui sont réservées et ne pas aller déranger les autres pendant leur travail, etc. Même ainsi, des individus plains de ressource arriveront à explorer les parties où ils se trouveront et à communiquer de temps en temps. Peut-être même persuaderont-ils Sundr. Les PJ peuvent aider à examiner les tombes. Ils bénéficieront ainsi de deux heures d'examen avant que Cranneg s'en aperçoive et mette un terme.

En Avant

Le Cristal de Terre permet aux aventuriers de choisir une approche plus directe — creuser un tunnel guidés par l'éclat croissant de la gemme alors qu'elle se rapproche du Cristal d'Eau. En théorie, cette solution est parfaite, mais vous devrez tenir compte d'un certain nombre de faits.

Tout d'abord, si le groupe possède plusieurs pierres, chacune émet en permanence une lumière étincelante du fait de la présence de autres. La détection ne peut se faire que d'une manière : celle qui se d'indicateur doit alors être séparée de ses sœurs d'au moins 15' afin qu'il n'y ait pas d'interférences avec le signal du Cristal d'Eau.

Ensuite, lorsque la distance séparant deux gemmes est inférieure à 400 m, il devient difficile de dire si l'on se rapproche de cette roche ou s'en éloigne. Les Cristaux réagissent à la proximité et non à la direction. Il n'est donc pas possible de s'en servir comme d'un compas. Bien que leur brillance soit directement proportionnelle à l'éloignement, la sensibilité de l'œil est insuffisante pour qu'on puisse la valuer comme si elle s'agissait d'une mesure. Pour ces deux raisons, ceux qui souhaitent atteindre le Cristal d'Eau de cette manière doivent effectuer un Test d'Int par tout — en cas d'échec, ils dévient de 45° vers la droite ou la gauche (à chances égales). Ils risquent alors de se retrouver n'importe où, quoiqu'à moins de cent mètres de la pierre.

Enfin, si il est facile de creuser un tunnel dans de la roche solide, il n'est pas si simple de traverser une montagne percée comme un gruyère. Vous devrez noter le point de départ et suivre attentivement la progression des exploitateurs. Ils pourraient émerger juste au-dessus du lac ou dans un autre endroit encore moins plaisant — une des tombes les plus dangereuses ou les quartiers des gardes. Les Nains se montreront fort soupçonneux envers ces visiteurs inattendus.

Présentation des Voûtes

Kadar-Gravning est un important complexe souterrain, les points de communication entre les différents niveaux sont nombreux. La mobilité sera un facteur-clé des événements futurs. Les Nains, défenseurs des Voûtes contre les aventuriers, ne veulent pas de batailles rangées car ils leur préfèrent les embuscades. Leur connaissance du terrain est supérieure



nt naturellement doués pour le combat souterrain — ils savent particulièrement bien les particularités et obstacles typiques de ce genre de terrain. Ils ne tentent pas à protéger une zone ou deux, mais se déplacent constamment et n'abandonnent les intrus. Rappelez-vous aussi, qu'ils ont leur propre plan à remplir et qu'ils tenteront d'éloigner des tombes les personnes afin de chercher la Couronne de Hargrim en toute tranquillité.

Le contenu de la plupart des salles n'offre que peu ou pas d'intérêt aux PJ. Si vous accordez trop de temps aux joueurs, l'aventure risque de se transformer en une série de jets de dés destinés à révéler l'ouverture des parchemins cachés et des passages secrets. Faites-les sentir la pression qui s'exerce sur les personnages, tant du fait des royalistes, déjà là, que de la force de Mendri qui va arriver. Évitez de laisser les PJ traîner sur place et incitez-les à réfléchir avant de perdre de précieuses minutes dans une fouille minutieuse.

- Les royalistes ont déjà trouvé une grande partie des éléments dont les visiteurs auront besoin pour mener cette aventure à son terme. Ils sont conscients et feront tout leur possible pour empêcher les PJ de les obtenir, allant même jusqu'à en détruire certains. Si les PJ n'ont pas vu Kadar-Gravning d'une manière aussi prévisible que linéaire, les Nains garderont toujours une longueur d'avance et les éviteront — les personnages devront se montrer à la fois furtifs et astucieux pour atteindre leur but. Les Nains ont, au départ, l'avantage mais ce n'est qu'une raison pour vous montrer trop généreux envers leurs hôtes — ils sont maintenant des gens aguerris et expérimentés qui devraient être en mesure de prévoir les conséquences de leurs actions.

L'Armée de Mendri

- L'armée de Mendri vous est présentée, mais son intervention est incertaine. Si vous estimez que votre groupe aura bien assez à faire pour une attaque menée par un grand nombre de Nains hostiles, vous pouvez ignorer. D'un autre côté, selon la manière dont elle intervient, elle peut vous rendre plus d'un service.

1. Cavalerie

- Les relations avec les royalistes finissent en conflit ouvert et que les cavaliers se retrouvent en mauvaise posture, l'armée de Mendri a juste le temps pour les soulager des menaces immédiates. Les royalistes interrompent leur attaque pour se diriger vers l'ennemi le plus proche afin de repousser les arrivants. Les personnages bénéficient peut-être d'une bonne heure de répit pour explorer les tombes avant que la bataille fera rage. La suite variera selon le vainqueur que vous aurez choisi. Si les royalistes repoussent l'assailant, ils reviendront à l'affaire plus tard — pourchasser et exterminer leur premier ennemi. Le guerrier nain aura 50% de chances d'avoir perdu 1D3 B par rapport au profit normal.

- Dans le cas où l'autre camp l'emporterait, tout dépendra de l'attitude des personnages — et de votre humeur. Si vous voulez vous montrer tout à fait honnête, les nouveaux venus seront aussi hostiles et méfiants que Cranneg et ses sbires. Les aventuriers devront avancer de solides arguments, de rudes combats ou tout simplement tenter de s'écarter le plus rapidement possible. Si vous êtes enclin à la modération, en revanche, les Nains de Mendri croiront peut-être les aventuriers lorsque ceux-ci diront ne pas être intéressés par la Couronne de Hargrim. Il leur facilitera toutes les informations qu'ils auront obtenues sur Kadar-Gravning après quoi ils seront libérés de toute contrainte. Ils obtiendront peut-être même un peu d'aide en échange de leur coopération.

2. Ennemi

- Les aventuriers sont parvenus à établir des relations plutôt amicales avec les royalistes, l'arrivée de l'armée de Mendri aura des conséquences bien différentes. Tous ceux qui auront été détachés pour assister les visiteurs seront rappelés, et eux-mêmes seront peut-être entraînés dans la défense de Kadar-Gravning. Inutile de préciser que tout sympathisant royaliste tombant dans les mains des troupes de Mendri passera un mauvais moment, alors que si les royalistes sont vainqueurs, les aventuriers qui se seront distingués au

combat pourront profiter des bonnes grâces ainsi acquises. D'un autre côté, l'arrivée de cette armée peut tout simplement signifier que les PJ sont livrés à eux-mêmes pendant que les deux camps se déchirent. La décision de vous de choisir l'issue de la bataille, les résultats sont semblables à ceux décrits dans le paragraphe précédent.

Manque de Temps

La venue des soldats de Mendri sera parfaite pour inciter les aventuriers à se presser. Décrivez les bruits de bataille qui se rapprochent progressivement alors qu'ils poursuivent leurs fouilles.

Siege

De bien des manières, voici l'opposé de l'option *Manque de Temps*. Ne voulant pas ravager Kadar-Gravning, l'armée de Mendri se contente d'en sceller tous les accès et s'installe pour une longue attente. C'est ainsi, ennemi qui fait son travail — les royalistes prennent tous les risques pour retrouver la couronne qui leur sera dérobée au moment où ils voudront partir.

Dans ce cas, les personnages seront débarrassés des complications de Cranneg pendant une longue période, si cela vous paraît utile — les Nains établissent des barricades en prévision d'un assaut et cherchent des issues encore praticables. Ce peut être aussi l'occasion pour les PJ d'améliorer leur image auprès des royalistes en interceptant un espion — peut-être un savant ennemi — alors qu'il tente de rejoindre les siens après s'être emparé d'informations vitales. À moins qu'ils ne contactent les nouveaux arrivants pour conclure un marché — ils leur vendent les assises et, en échange, reçoivent de l'aide pour chercher la Couronne d'Eau. Vous pouvez aussi tout simplement faire de cette armée un obstacle qui gênera le groupe lorsqu'il voudra partir.

Les Tombes

Les accès aux tombes sont tous situés dans la grotte du lac (65). Par tradition, les Nains ont donné à ces entrées l'aspect de la pierre naturelle, de sorte que le défunt "retourne à l'élément d'où il est venu". L'expédition les connaît toutes mais ne sait pas qui est enseveli où et ne s'est pas encore occupée des différents pièges.

Leurs défenses sont désactivées par le rituel funéraire royal (présenté dans la description du temple — zone 68) suivi de l'entrée des gargouilles de pierre dans la grotte du lac. Cette neutralisation permettrait aux prêtres de rouvrir les caveaux pour de nouvelles funérailles. Cependant, cela ne désarme pas les pièges placés sur chaque sarcophage. Quant aux deux fausses tombes (66-68), leurs pièges ne peuvent pas être désactivés puisqu'ils ne devaient jamais accueillir de corps — en est de même de ceux du tombeau de Hargrim (80-82) réservés à l'ancien roi pour l'éternité.

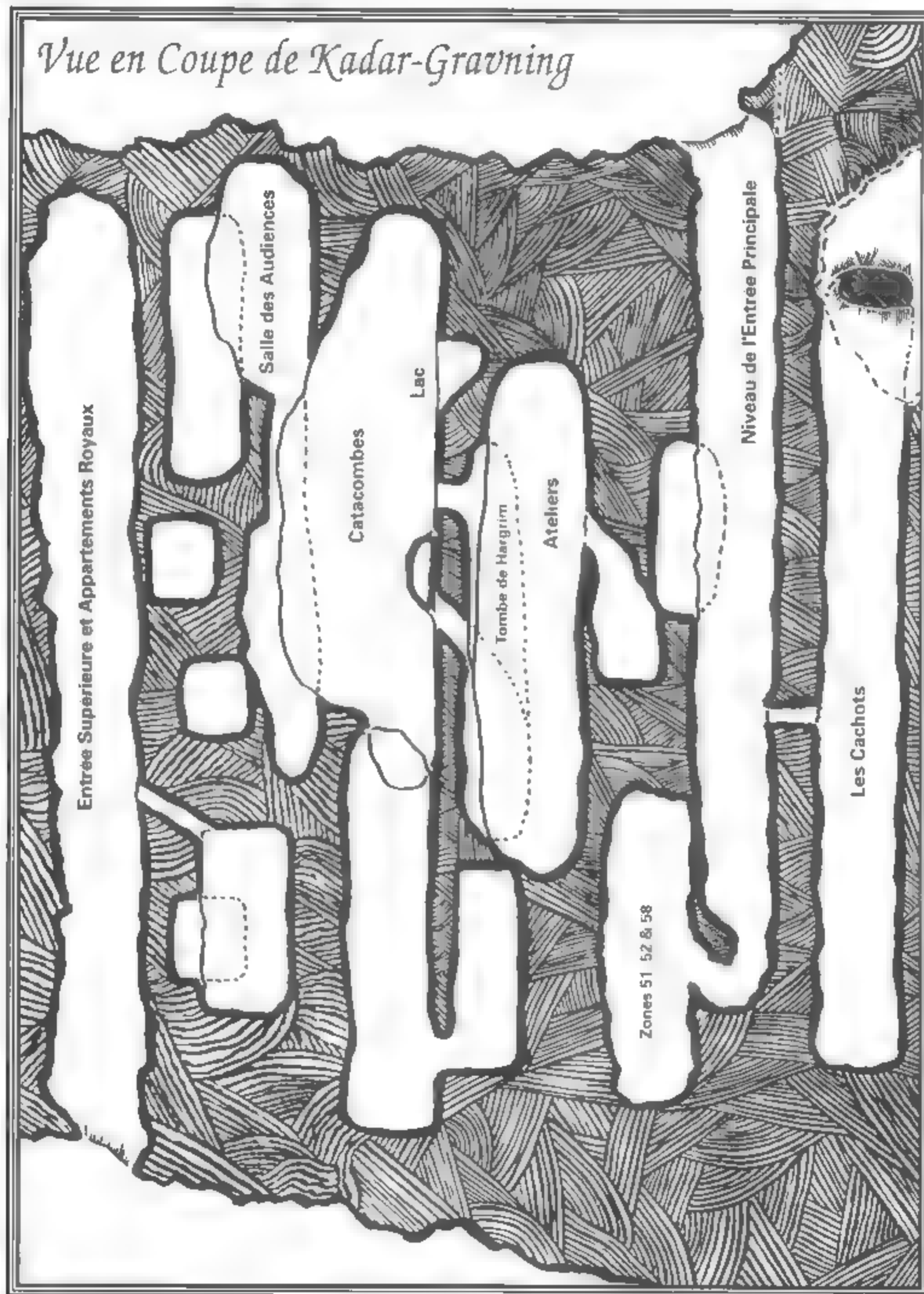
Préje Mortel

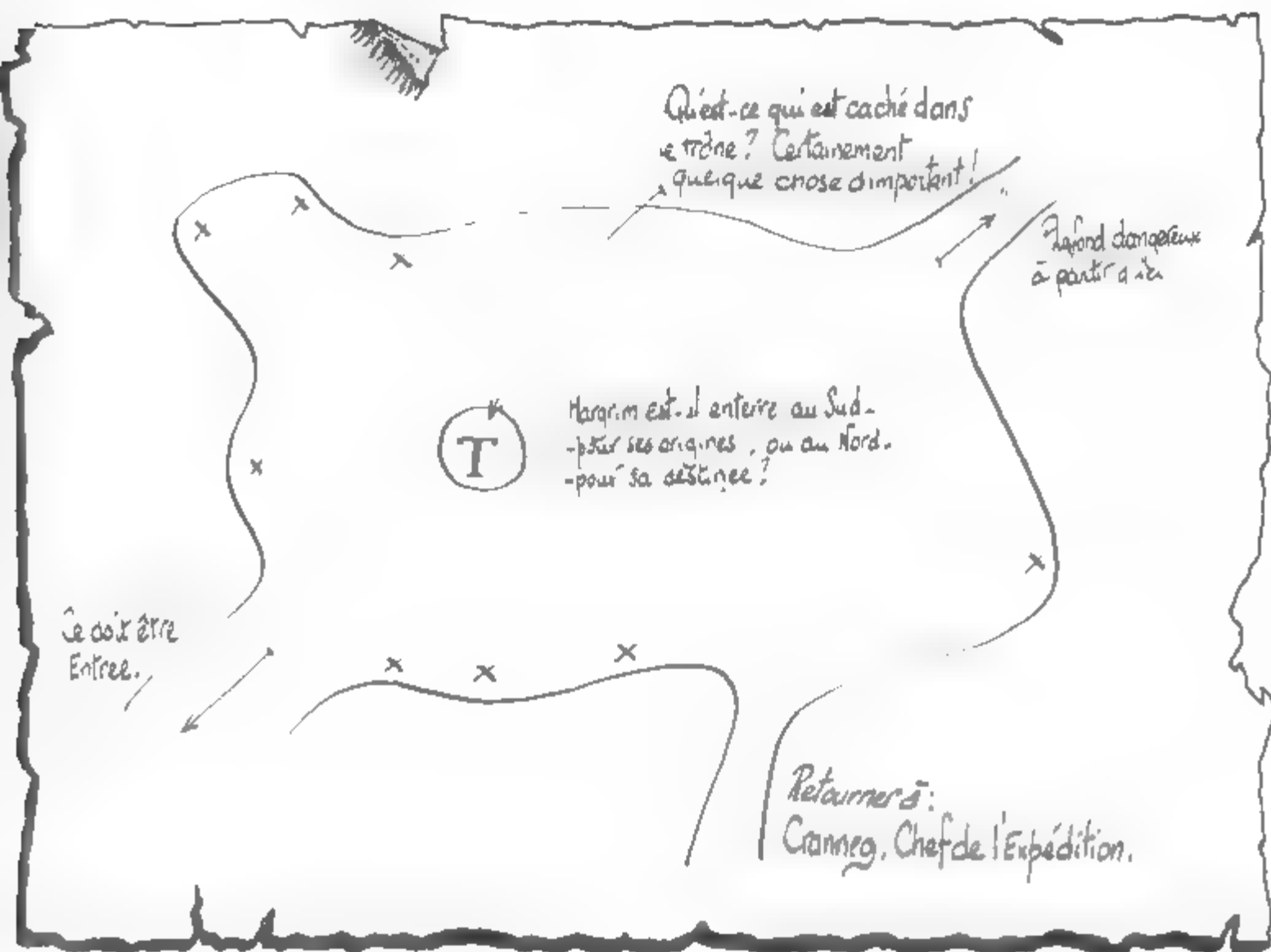
Les membres de l'expédition prennent de grandes précautions dans l'exploration des catacombes — ils sont certainement beaucoup plus soigneux qu'une bande d'aventuriers. Ils ont plusieurs raisons d'agir ainsi : ils tentent d'établir quelle est la tombe qui abrite les restes de Hargrim — c'est la seule qui les intéresse, et ils préfèrent éviter un surcroît de travail et des profanations inutiles. Ils savent également que ces endroits sont truffés de protections qu'ils tentent de repérer et de désarmer, pour ne pas les déclencher involontairement et risquer de perdre du personnel.

Mais les savants réunis ici ont découvert une troisième raison de montrer autant de prudence. Ils se sont aperçus qu'un sort particulièrement puissant avait été lancé sur l'ensemble des tombes à l'époque de l'invasion orque. Si l'un des tombeaux est ouvert sans que le rituel ait été exécuté, toute la grotte du lac s'écroulera. Cette mesure désespérée était destinée à protéger les caveaux des Orques tout en autorisant les cérémonies légitimes si le complexe retrouvait ses propriétaires légitimes.

Les Gobeinoides sentirent l'aura de cette magie puissante, dont une légère réaction fissura le sol de la caverne et fit monter légèrement le

Vue en Coupe de Kadar-Gravning





À la vue de l'eau, ils décidèrent alors d'évacuer cette salle. Les Nains possèdent ce sortilège mais ignorent la nature du rituel à exécuter et tentent de trouver un moyen de le contourner. Ils feront tout leur possible pour empêcher les aventuriers de pénétrer dans le premier tombeau. Ils découvriront — quoique si l'arrivée de Mendri est imminente — que les royalistes n'ont pas récupéré la couronne. Cranneg donnera l'ordre de boucher définitivement les catacombes. Ainsi, la sonnerie des deux camps ne prendra possession de la parure royale.

Le sortilège est brisé. L'ensemble de la grotte se mettra à vibrer sous l'effet d'un tremblement de terre. De la poussière et des débris de roches tomberont du plafond, accompagnés, au bout d'une minute, de gros blocs de pierre. Quiconque se tiendra encore dans la caverne du lac devra réussir un Test d'IL Esquivé +10! ou encaisser 1D3 coups de F 3 à cause des chutes de pierres. Ce test sera répété tous les rounds jusqu'à la sortie de la zone concernée. Dans les tombes ou les passages qui permettent de quitter la grotte jusqu'au premier escalier ou la première porte, le test sera plus sévère de rigueur mais les dommages seront réduits à un coup de F 3. Au bout de 1D3+2 minutes, la caverne et les parties environnantes se seront écroulées et tous ceux de leurs occupants qui n'ont survécu, seront bloqués. Ils pourront être dégagés, mais en 5D rounds-homme. Ceux qui possèdent la compétence Exploration (niveau 1) comptent pour deux et il y aura 20% de risques chaque round qu'un nouveau éboulement oblige les sauveteurs à repartir de la grotte.

Si les forces de Mendri se rapprochent, Cranneg décidera sans doute que l'effondrement aura rendu la couronne inaccessible et abandonnera l'ensemble du travail. Il ne prendra certainement pas la peine de creuser pour dégager les Pu par simple compassion.

Le Cristal de Terre n'empêche pas ce phénomène mais évitera à son détenteur d'être écrasé. Si il est associé à une autre gemme, il protégera également ceux qui seront en contact physique avec son porteur. Peut-être vont-ils suffoquer mourir de faim ou pour toute autre raison, mais ils ne seront certainement pas écrasés.

Vous estimerez peut-être un peu excessif d'enfouir vos aventuriers sous des millions de tonnes de roches sans aucune issue possible. Vous pourrez alors leur laisser quelques solutions, sans cependant vous montrer trop tendre. Ils devraient maintenant avoir l'ingéniosité, les compétences et le matériel nécessaires pour survivre à ce petit "enterrement". Ne faites preuve de pitié que si vous êtes certain qu'ils ne vont pas résister. Et même alors, réfléchissez-y à deux fois. Si ils méritent d'être ensevelis vivants, pourquoi hésiter?

Si vous décidez malgré tout de vous montrer généreux, ralentissez le rythme des secousses de sorte qu'ils bénéficient d'une marge d'une demi-heure plutôt que de quelques minutes. Cet épisode sera particulièrement éprouvant si vous le minutez correctement et ne laissez jamais oublier aux Pu les risques encourus. Accordez-leur juste le temps de découvrir le Cristal et de fuir, puis faites tomber le plafond.

Notes sur l'Architecture

Les Voûtes de Kadar-Gravning sont centrées sur une antique série de grottes à peine modifiées. Lorsqu'ils avaient besoin d'une pièce à un endroit que l'eau n'avait pas érodé, les Nains creusaient la roche, mais

dans ensemble. Ils ont conservé les cavernes telles qu'elles étaient. La principale transformation a été le nivellement des sols et la suppression de la plupart des stalagmites et stalactites qui encombraient salles et passages.

Salles et Passages

Les passages font pour la plupart 1,80 m de haut et de 1 à 3,60 m de large. Les salles et les couloirs les plus vastes sont généralement hauts de 1,80 à 2,10 m. Les exceptions sont indiquées dans les descriptions correspondantes.

Murs et plafonds sont souvent irréguliers et humides. Ils portent en bien des endroits des masses luxuriantes de mousses et de lichens. Le sol est composé de dalles carrées de 30 cm de côté, soutenues par des piliers de pierre et des traverses de bois fixés sur la roche irrégulière des grottes. Il recouvre les lits de rivières qui ne sont pas toutes asséchées. Dans les plus grandes salles, les dalles peuvent mesurer jusqu'à 60 cm de côté.

Les parties qui n'ont pas été bâties au-dessus de cours d'eau sont marquées d'un astérisque (*) dans la description des lieux. Le sol — là aussi — un dallage couvrant une surface naturelle irrégulière — n'y est pas soutenu par des piliers et des traverses, et il n'y a donc pas d'espace en dessous.

Portes

Les portes sont en bois renforcé de fer. La plupart sont fragiles et pourries. Leurs caractéristiques sont normalement R 4 D 11 et D5 (D4+1 x 10% lorsqu'elles sont fermées à clé. Les battants plus soignes ou plus fragiles sont signalés.

Les portes secrètes sont en pierre ou en bois plaqué de pierre. Bien qu'elles puissent être normalement remarquées (les modificateurs de leur nom sont indiqués dans les descriptions), les découvrir ne signifie pas nécessairement en comprendre le mécanisme d'ouverture. Tous les détails figurent dans le texte. Il n'y a que deux manières d'ouvrir une porte secrète : en découvrir et manœuvrer le mécanisme ou de modifier le battant.

Escaliers

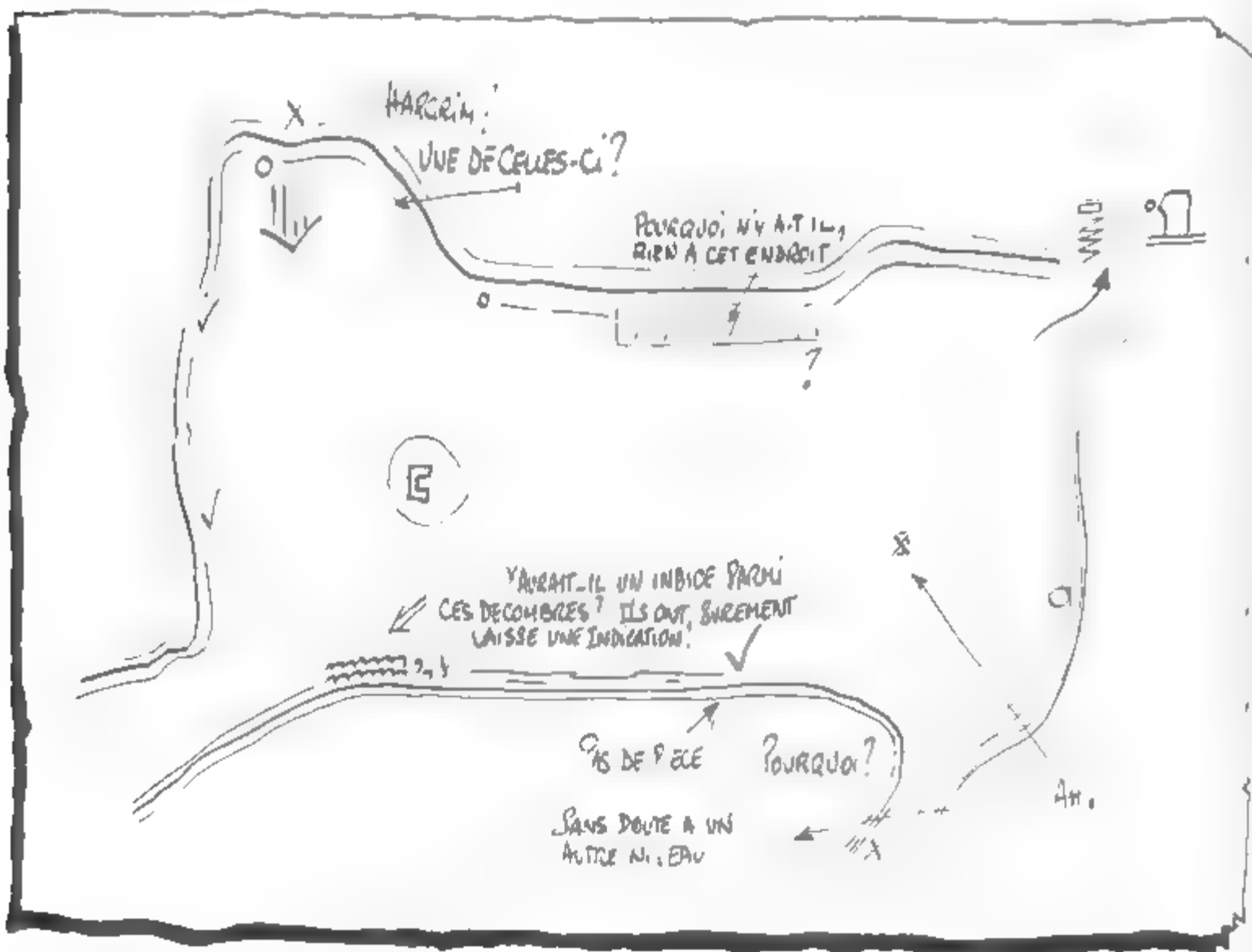
A moins d'indications contraires, les escaliers sont en pierre et la pente est de 100% (un angle de 45°). Le sens de rotation des spirales, indiqué sur le plan, a une certaine importance. Vous devez donc y prêter une grande attention.

Numérotation des Zones

Le système de numérotation des secteurs de Kadar-Gravning reflète plus le cours de l'aventure que l'organisation des niveaux. La vue en coupe présentée dans ce chapitre vous montre les relations entre différents niveaux.

Bien qu'il porte les numéros les plus élevés et qu'il soit décrite en dernier étage des tombes (51-82), n'est pas au sommet de Kadar-Gravning. Il est en dessous de l'entrée supérieure et des appartements royaux.

Les personnages pénétreront certainement dans la citadelle par l'un des deux niveaux les plus bas. Ils remonteront ensuite dans le complexe durant leur recherche. C'est dans les tombes que l'aventure atteindra son apogée.



Description des Lieux

Cachots (1-10)

étage le plus bas du complexe. Il abrite une entrée secondaire venant d'une poterne dans un château et une série de salles de stockage d'objets.

Cette partie, que les royalistes n'ont pas encore visitée, est occupée par une bande de Goules.

Les Goules

Les Goules sont les restes de Gobelinoïdes venus à Kadar-Gravning. Alliance de la Hache Sanglante. Lorsque les orques se retirèrent, restèrent sur place et se nourrissent des morts de la dernière bataille. Sous l'influence de cette chair putride, ils contractèrent une maladie qui les fit sombrer dans le délire et se mirent à errer dans la complexité sans savoir où ils allaient. Ils déclenchèrent les pièges des Nains, ne furent pas tués, à la place, ils passèrent dans un état de décomposition et se transformèrent en Goules. Il ne reste maintenant plus grand-chose pour indiquer leur race d'origine.

Un certain nombre de ces créatures sont actuellement installées à ce niveau. Vous pouvez en modifier le nombre en fonction de la force des ennemis. Quelques-unes errent parfois à l'extérieur, particulièrement pendant la nuit. De jour, les risques d'en rencontrer une ou deux à moins de 100 m de l'entrée sont de 20%. De nuit, il y a 40% de chances de tomber sur 1D4+1 d'entre elles à moins de 200 m de cette même entrée. Elles attaqueront tout ceux qui passeront à proximité à moins que leurs adversaires ne soient deux fois plus nombreux. Si un affrontement tourne à leur désavantage, elles se retireront dans la complexité pour se regrouper. Il sera alors possible de les faire reculer jusqu'à la zone 6, la vieille salle de torture, dont elles ont fait leur tanière. Une fois là, elles combattront jusqu'à la mort.

Les Goules sont encore assez rusées pour tendre des embuscades en utilisant au mieux la disposition des lieux. Elles se servent d'armes improvisées, comme des pierres et des morceaux de meubles brisés, mais considérées comme des armes improvisées, mais pourraient éventuellement prendre les équipements de la salle 7 — les armes seront alors lancées sur les intrus, car ces créatures ne combattent corps à corps qu'en dernier recours.

1. Entrée Inférieure

Située à l'ouest de l'entrée principale, quelques 30 m en dessous, elle était autrefois réservée aux fournisseurs et aux gens de moindre importance. Comme ouverture de 1,50 m de large pour 2,10 de haut, elle est en partie dissimulée par la végétation, elle ne saute pas aux yeux (il faut la chercher), mais n'en empêche de la passer.

Des rochers, installés du temps des Orques, bouchent le passage à la zone 2. Un espace de 60 cm permet de franchir cet obstacle. Ceux qui se livrent à cette entreprise sont alors considérés comme des intrus.

2. Salle de Garde

Cet élargissement du passage avait été transformé en poste de garde défensif. Il joua encore pratiquement le même rôle. 1D3 Goules y sont installées 80% du temps — probabilité qui montera à 100% si les visiteurs se montrent particulièrement maladroits et/ou bruyants. Cet endroit sert régulièrement de lieu d'embuscade contre tout ce qui se faufile dans l'entrée.

3. Réserve

Les Goules ont découvert ici une grande variété de produits : des sacs éventrés et des boîtes défoncées jonchent le sol. Les créatures ne se contentent pas de consommer ce qu'elles y ont trouvé, elles y entreposent également la nourriture qu'elles se procurent par ailleurs : les débris sont donc parsemés de quelques bras tranchés et d'autres morceaux de cadavres, complètement pourris et grouillants de vers.

Tout personnage assez imprudent pour en examiner le contenu doit réussir un Test de CI (bonus de +10 pour chaque carrière achevée de Traquant de Cadavres, Étudiant en Médecine, Médecin) de +20 pour les Necromants; pour éviter d'être très malade pendant 1D6 tours — réduit à une allure prudente, ne peut que parer en combat et pénalité de -10 à tous les tests.

Ceux dont l'estomac est bien accroché et qui insistent pour fourrager dans le coin doivent réussir un Test d'E (Immunité contre les Maladies) +10 ou contracter une infection — après une période d'incubation de 1D4+2 heures, ils sont pris d'étourdissements et de vertiges qui se prolongent 1D3 jours (-10 à tous les tests) : ils doivent également tester chacune de leurs caractéristiques à tout de rôle et y perdant 1/10 points par échec.

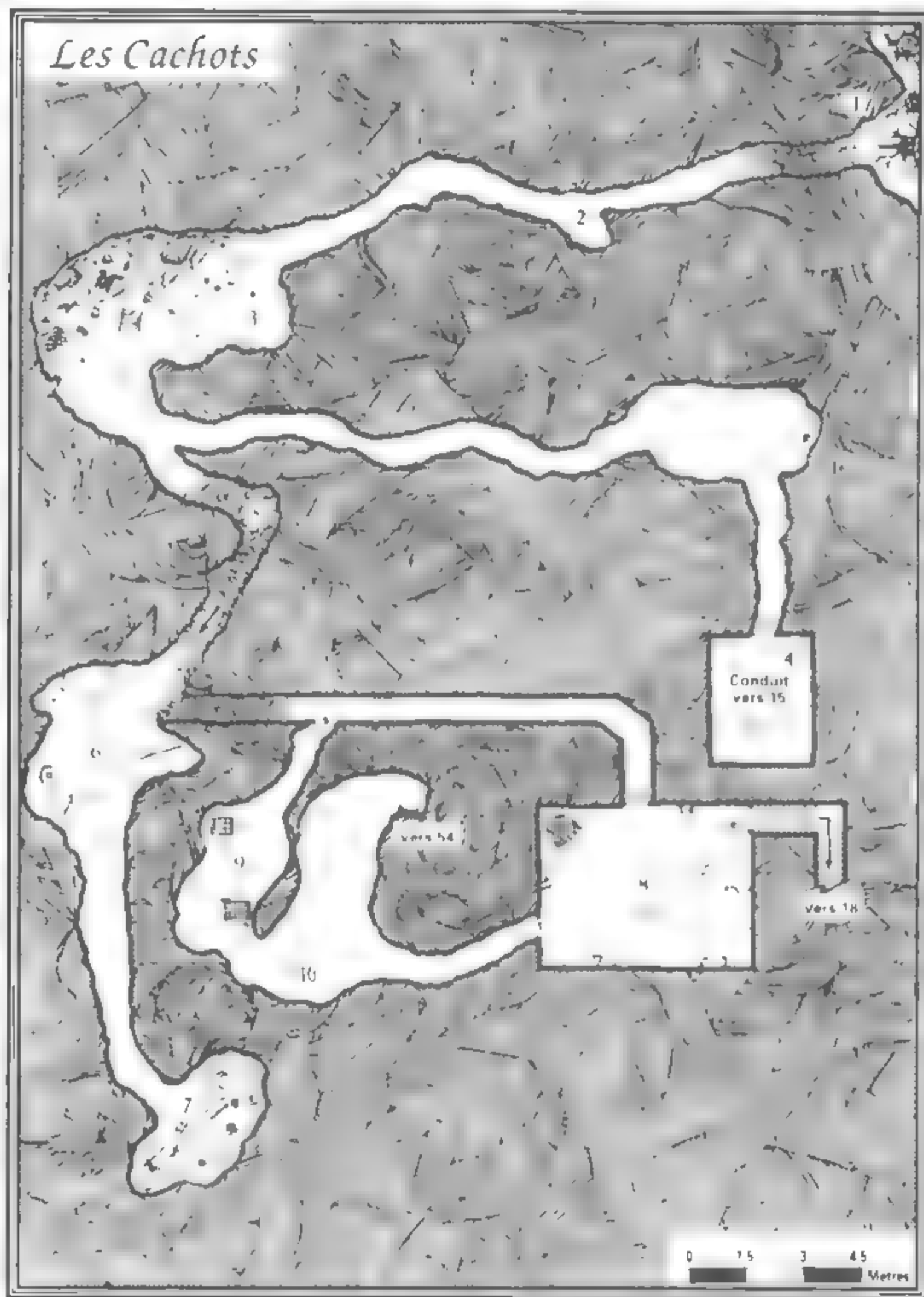
Si quelqu'un décide de manger un de ces morceaux de viande, il doit réussir un Test d'E (Immunité contre les Poisons) +10 ou être immobilisé, après 3D10 tours, par d'horribles crampes d'estomac durant 1D6 heures. À la fin de cette période, il doit effectuer un nouveau Test d'E — en cas de réussite, il est encore malade pendant 1D6 tours, sinon, c'est la mort. À vous de décider si le défunt devient alors une Goule ou non. Ceux qui passent le premier test avec succès sont très malades pendant 1D6 tours mais s'en sortent pour le reste sans mal.

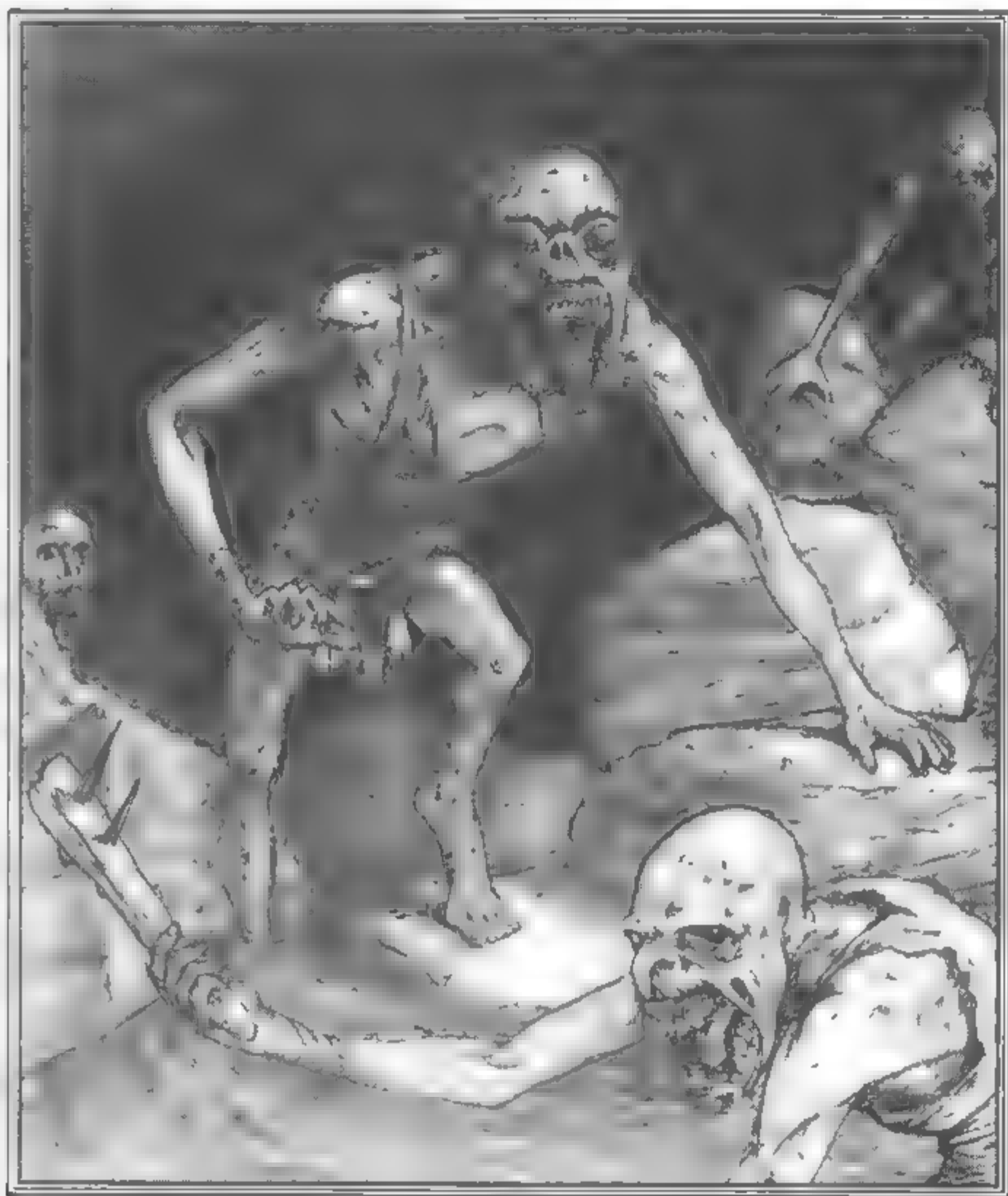
4. Entrepôt

On conduit dans le plafond rejoint la zone 15. Au cours de l'attaque, les Gobelins ont voulu l'emprunter pour accéder aux niveaux supérieurs, aussi les Nains en ont-ils bouché l'autre issue. Depuis, le bois ayant pourri, le chemin est de nouveau praticable, quoique dangereux — voir la description de la zone 15.

5. Raidillon

Ce couloir pentu relie la réserve sud aux cachots. Le sol irrégulier est couvert de cailloux. À l'extrémité supérieure, les Goules y ont entreposé de grosses pierres, au nombre de 24, qui leur serviront d'armes : dans leurs griffes, ce seront des projectiles improvisés.





CC

6. Salle de Torture

7. Petit Cachot

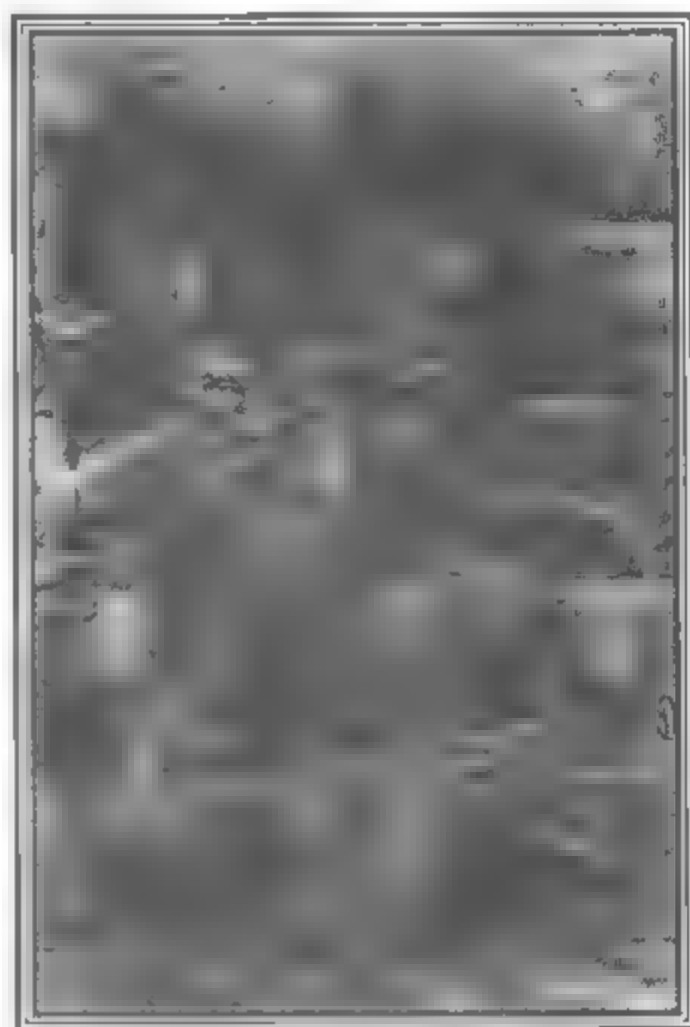
CC D

8. Cachot Principal

9. Cachot du Grand Prêtre

DS R D

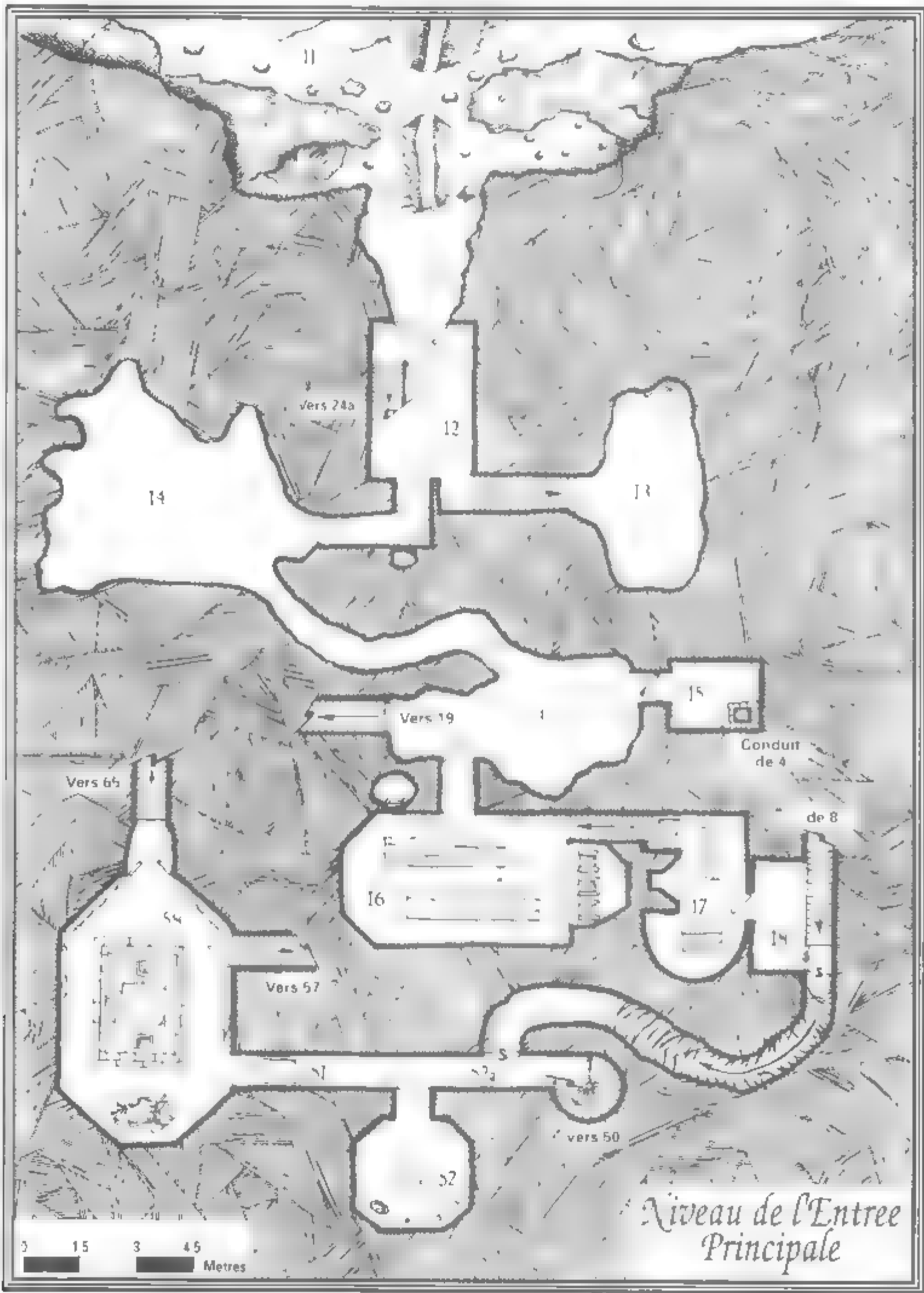
10. Echelle



Niveau de l'Entrée Principale (11-18)

11. Entrée Principale

12. Hall



En cas d'alerte, un d'eux se précipite pour prévenir les leaders, un autre donne l'alarme dans tout le niveau et les autres se préparent à fermer les portes dès que les sentinelles seront rentrées.

Les caractéristiques de ces battants, fermés et barricadés, sont **R 3 D 22** : ils sont encore chargés d'enchantements leur accordant 80% de chances de résister aux sorts ou aux effets magiques de toutes sortes — y compris les activités des créatures enchantées telles que les Élémentaux.

13. Cellule

Les murs de cette pièce basse (1,80 m de plafond) sont garnis de nombreuses paires de menottes. Initialement destinée aux captifs ne devant pas faire de longs séjours dans les cachots, elle a ensuite reçu les Orques faits prisonniers pendant l'affrontement pour l'entrée : ils étaient rapidement interrogés puis exécutés.

Un jeu de menottes a été récemment remplacé : il retient une Gouie capturée à l'extérieur et gravement mutilée : il ne lui reste plus que 3 points de **B** mais elle tentera d'attendre tous ceux qui s'aventureront dans la partie sud de la cellule. Les leaders nains ont l'intention d'interroger la créature, pourtant incapable de leur donner des informations utiles.

14. Quartiers des Gardes

Ces deux portes font de 3 à 4,50 m de haut. Elles abritent le contingent militaire de l'expédition royaliste : tous les soldats, à l'exception du commandant, vivent ici lorsqu'ils ne sont pas de service et consacrent une bonne partie de leur temps au sommeil, quoique certains en profitent pour jouer ou pour bavarder.

Des couvertures grossières étalées sur des matelas improvisés de bruyère et de mousse séchées font office de lits. Les affaires personnelles sont rangées dans des sacs à côté des couches ou parfois dans les niches murales. Les armes et les armures restent à portée de main et la plupart des Nains dorment avec leur veste de cuir, ne quittant que les éléments de mailles, les bottes et le casque.

De nombreuses niches taillées dans les murs ont été transformées en placards. Une douzaine contiennent quelques petits objets personnels, rarement de valeur appartenant aux sentinelles des zones 11-12 : ce sont en fait principalement des petits paquets de nourriture. Pres de la porte de la salle 12, une copie du *Document 2* est clouée au mur — un avertissement concernant les secteurs qui pourraient être piégés.

La porte de la salle 16 est verrouillée et le tour en a été scellé avec de la poix. Si les aventuriers ont établi des relations amicales (ou du moins non-hostiles) avec les Nains, ceux-ci les préviendront de ne pas tenter de l'ouvrir — les raisons en ont indiquées dans la description de la zone 16. La porte a une **DS 10**, mais même déverrouillée, elle devra être défoncée — ses caractéristiques sont **R 6 D 16**.

15. Entrepôt *

Autrefois utilisée pour remonter les réserves de la zone 4, cette salle a été transformée en entrepôt par les membres de l'expédition. Des paquets et des sacs sont empilés le long des murs, sauf près du trou menant au niveau inférieur. Les nouveaux occupants ont préféré en éloigner la nourriture, presque entièrement composée de viandes et de légumes secs, des autres provisions, les plus précieuses, les plus secondaires qu'en émanent. Les provisions fraîches ont été consommées en cours de

Le conduit donnant en 4 mesure 0,90 m de large, il est entouré d'un rebord de pierre de 0,90 m de large et 30 cm de haut. Au premier abord, l'ensemble pourrait être pris pour un socle car l'ouverture est recouverte de lourdes buches surmontées de pierres. Cet aménagement date de l'assaut orque et devait empêcher les assaillants de monter depuis les cachots. Le bois a depuis pourri et est maintenant très affaibli.

Cet amas est toujours impossible à repousser par en dessous mais peut être déblayé depuis cette pièce en 1D6+2 tours-personnage ou, ce qui est plus rapide, détruit (**R 5, D 11**). Dans le deuxième cas, et que ce soit fait d'un côté ou de l'autre, la chute des pierres inflige 1D6 coups de **F 8** à quiconque se tient dans le conduit. Ceux qui sont tout en bas ont droit à un Test d'Il pour les éviter.

Ainsi, les aventuriers qui voudraient accéder aux niveaux supérieurs par ce chemin risqueront la mort. De plus, le bruit provoqué par la destruction de l'obstacle alerte les royalistes.

16. Réfectoire

Cet endroit a été scellé car de grandes atrocités y furent commises. Lorsque les Orques s'emparèrent des voutes, ils rassemblèrent là tous les habitants d'alors qui avaient survécu et les suspendirent au plafond. Les malheureux servirent de cibles d'entraînement et de victimes de barbares célébrations de la victoire des peaux vertes.

À leur arrivée, les membres de l'expédition ont découvert de nombreux cadavres encore accrochés : la cohérence de certains squelettes

Le Trou de Souris

Il est possible de pénétrer dans Kadar-Gravning en remontant le cours d'eau sous l'entrée. Ne suggérez pas cette solution aux joueurs et, s'ils y pensent, ne les laissez pas deviner jusqu'où les personnages pourront aller.

Dans l'ensemble, l'espace est suffisant pour permettre un déplacement en toute sécurité mais, de temps en temps, le ruisseau occupe toute la place ou se rétrécit brusquement. Ces différents incidents feront de ce trajet une expérience inoubliable.

La vitesse est réduite au quart de l'allure prudente, mais ceux qui ont achevé une carrière de Combattant des Tunnels peuvent se déplacer à la moitié de leur allure prudente. Les sacs à dos et le matériel accroché au corps gênent la progression : certains devront être attachés à une corde et traînés dans l'eau, et tout se fera mouillé.

Les claustrophobes devront réussir un Test de **Cl** à -40 par round passé dans l'eau. S'ils échouent, ils feront tout leur possible pour sortir de là le plus vite possible. En cas d'échec de 40 points ou plus, cette pénible expérience leur fera acquiescer un Point de Folie.

L'espace au-dessus de l'eau disparaît parfois (25% de risques chaque round). Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à son *Endurance* — ce délai écoulé, il commence à se noyer — voir **WJRF**.

De plus, il se peut que le lit devienne partiellement étroit (10% de risques par round). La réussite d'un Test d'*Contorsionisme* +10, *Evasion* +10, 5 par point d'armure non-magique métallique portée sera indispensable pour franchir ces passages et continuer la progression. En cas d'échec de 30 ou plus, le PJ concerné restera coincé. Ce test pourra être renouvelé une fois par round.



18. Reserve de la Cuisine *

La cuisine est une pièce importante du royaume des nains. Elle est située dans la partie inférieure du royaume, près de la salle des audiences. Elle est divisée en plusieurs sections, chacune ayant une fonction spécifique. La section principale est la salle de cuisson, où les nains préparent les repas pour le roi et les nobles. Elle est équipée de grandes cheminées et de fours. La section adjacente est la salle de stockage, où les aliments sont conservés avant d'être servis. Enfin, la section la plus petite est la salle de lavage, où les nains nettoient les ustensiles et les plats.

Ateliers et Salle des Audiences (19-29)

La salle des audiences est une pièce importante du royaume des nains. Elle est située dans la partie supérieure du royaume, près de la salle de la guerre. Elle est divisée en plusieurs sections, chacune ayant une fonction spécifique. La section principale est la salle de la guerre, où les nains discutent des stratégies militaires. Elle est équipée de grandes tables et de sièges. La section adjacente est la salle de la diplomatie, où les nains discutent des affaires étrangères. Enfin, la section la plus petite est la salle de la justice, où les nains discutent des affaires judiciaires.

19. Atelier *

L'atelier est une pièce importante du royaume des nains. Elle est située dans la partie inférieure du royaume, près de la salle de la cuisine. Elle est divisée en plusieurs sections, chacune ayant une fonction spécifique. La section principale est la salle de la forge, où les nains forgent les armes et les outils. Elle est équipée de grandes cheminées et de fours. La section adjacente est la salle de la menuiserie, où les nains travaillent le bois. Elle est équipée de grandes tables et de sièges. Enfin, la section la plus petite est la salle de la sculpture, où les nains sculptent les statues et les objets d'art.

20. Cuisine *

La cuisine est une pièce importante du royaume des nains. Elle est située dans la partie inférieure du royaume, près de la salle de la cuisine. Elle est divisée en plusieurs sections, chacune ayant une fonction spécifique. La section principale est la salle de cuisson, où les nains préparent les repas pour le roi et les nobles. Elle est équipée de grandes cheminées et de fours. La section adjacente est la salle de stockage, où les aliments sont conservés avant d'être servis. Enfin, la section la plus petite est la salle de lavage, où les nains nettoient les ustensiles et les plats.

20. Reserve *

21. Corridor *

Les nains ont une réserve de nourriture et de matériel.

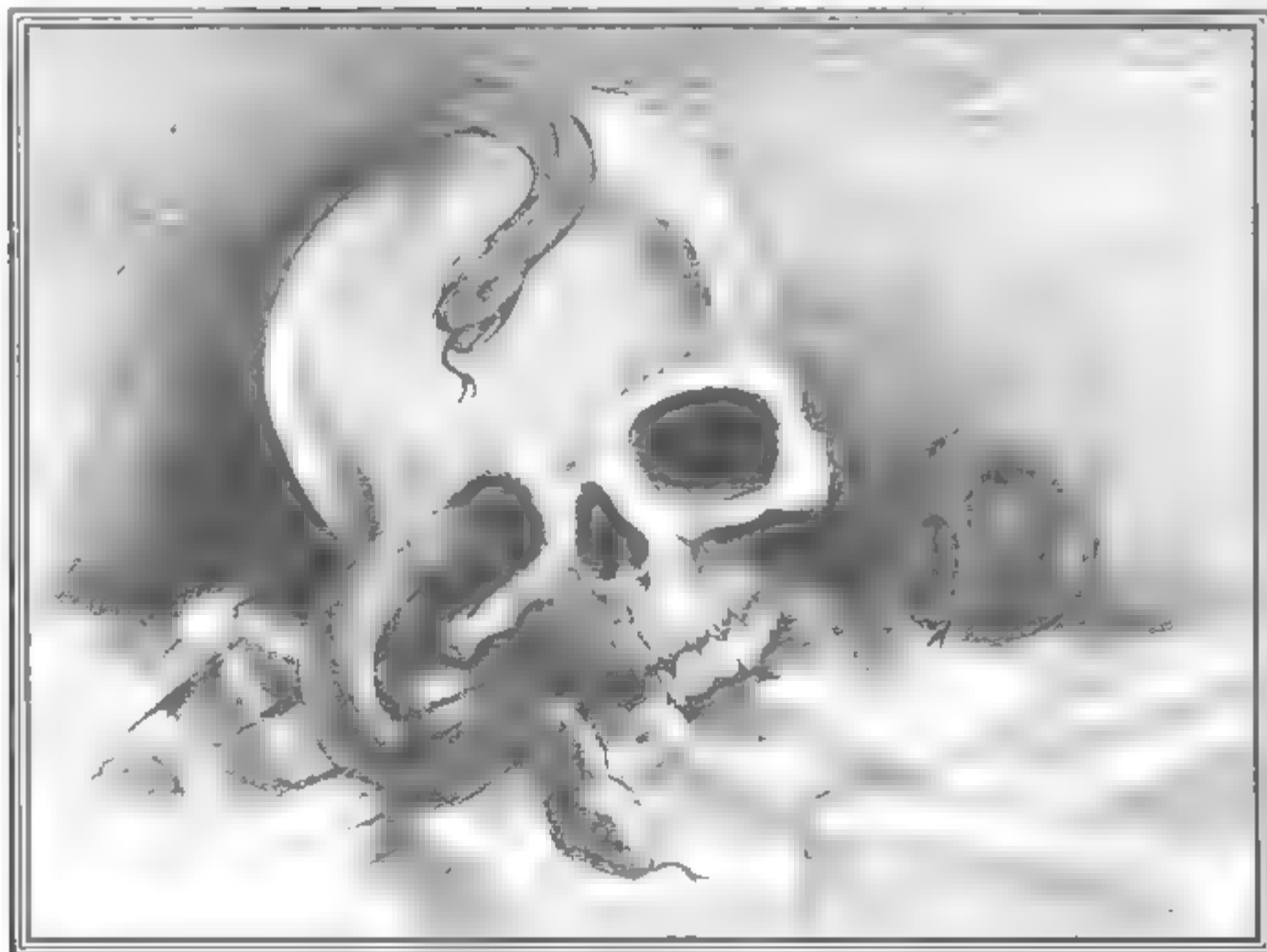
Il y a un passage secret vers la salle du trône.

22. Atelier *

Les nains ont un atelier où ils fabriquent des armes et des outils.

Il y a une armoire à outils dans l'atelier. Elle est remplie de toutes sortes d'outils, de matériel et de pièces détachées. Les nains ont aussi une machine à vapeur qui sert à fabriquer des armes et des outils.

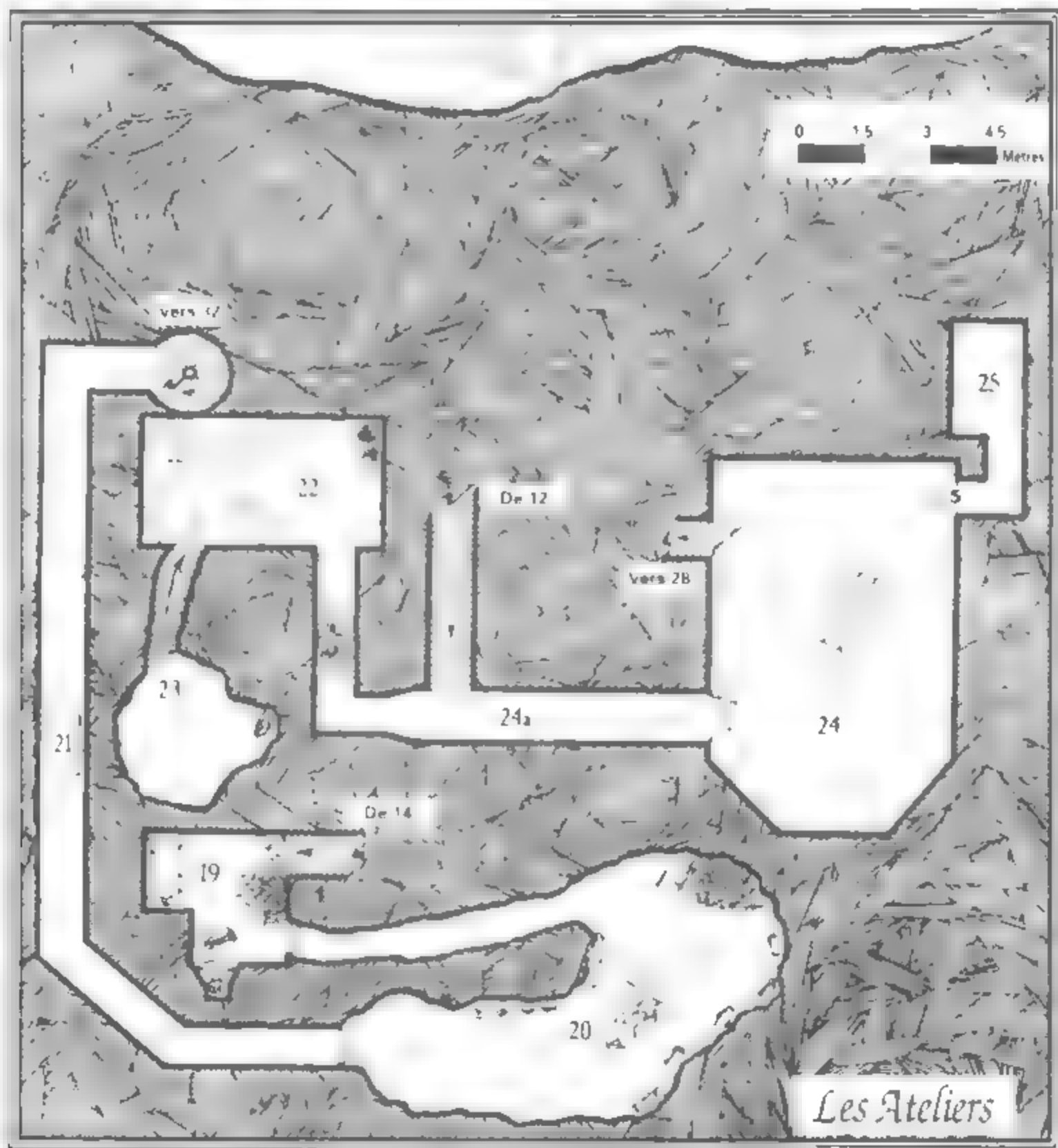
Les nains ont aussi une machine à vapeur qui sert à fabriquer des armes et des outils. Ils ont aussi une machine à vapeur qui sert à fabriquer des armes et des outils. Les nains ont aussi une machine à vapeur qui sert à fabriquer des armes et des outils.

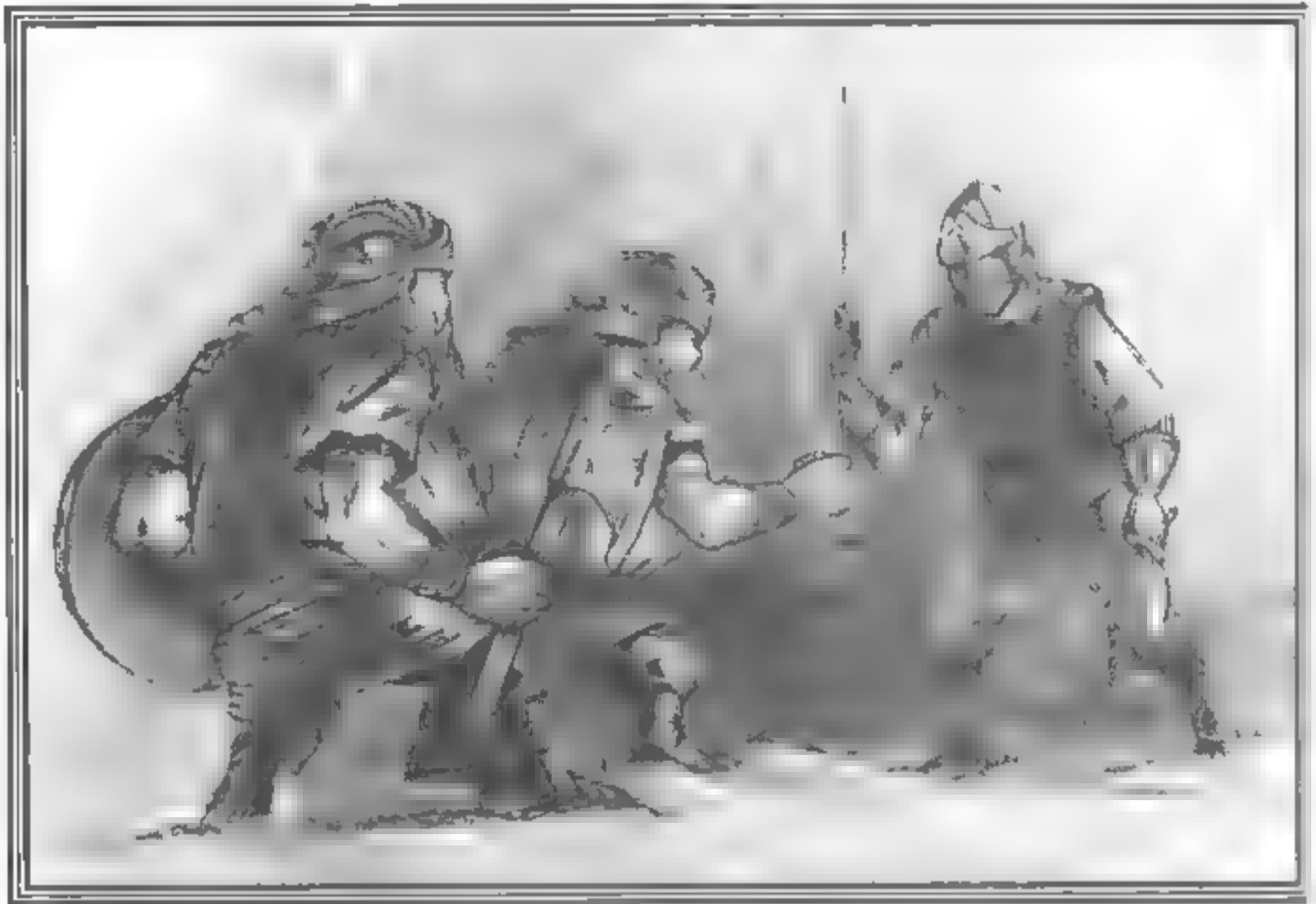


23 Reserve de l'Atelier "

a. vide de tout membre et
le soi et le profond

avec de deux jambes courtes et de deux bras très





étant ce secteur

Leurs tentatives ne sont cependant pas restées sans effet. Au cours du dernier soir, un infiltré dans la carcasse a permis de prendre véritablement forme. L'automate, on peut dire qu'il en possède, ne peut voir luer quelque chose, mais ne possède ni instructions à suivre ni but à atteindre.

ses ressources limitées et se la vie. Il errera au hasard jusqu'à sa destination vivante qu'il repérera.

24. Hall de Reception *

Un vaste hall de 24 mètres de long et de 12 mètres de large, divisé en salles de réception et d'audience.

Le hall de réception servant d'antichambre à la salle de commandement. Les murs, de 3 m de haut, étaient ornés de tapisseries, maintenant détruites. C'est désormais le poste de commandement de l'expédition.

Brogar y a installé son bureau, centré sur une table en bois, n'ayant pas été faite, n'est pas très stable. De grandes cartes y sont accrochées, montrant le plan de la citadelle. Une autre, enroulée, se trouve sur une table à côté de lui. Il n'y a pas de plan de la citadelle. Quant à la logistique du groupe, vivres, armement, le brio-à-brac inhérent à la gestion d'un tel projet, donc pas de valeur pour lui.

à 120 m au-dessus du sol. Par contre, la procédure habituelle de l'attaque, à 60 cm à la fois.

24a et de l'escalier de 24a. Elles ont des fentes. Elles peuvent être utilisées, mais aucun mécanisme n'est visible.

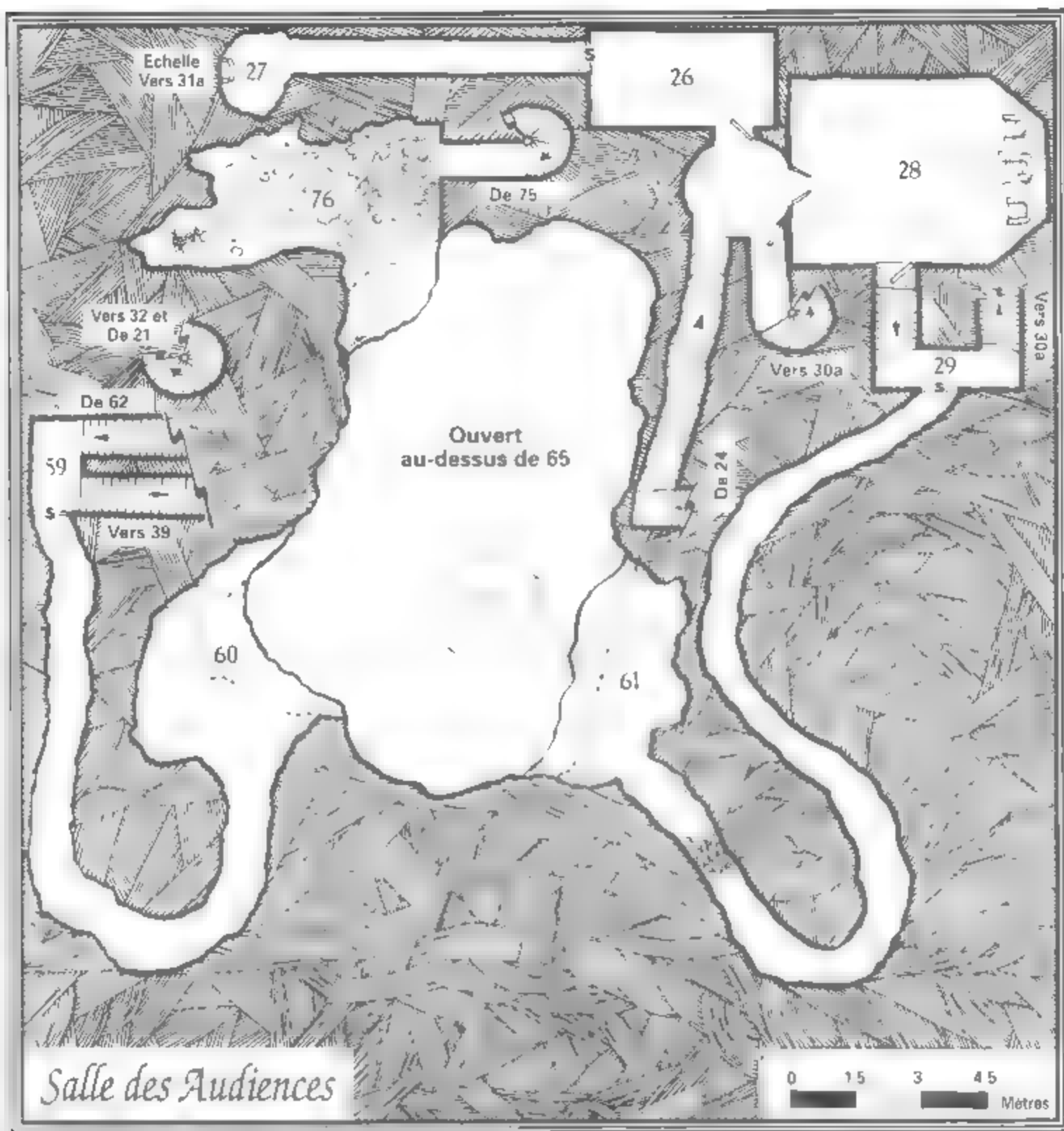
25. Salle de Garde *

Il y a parfois des visiteurs qui passent par la salle de garde. R 6 D 30 et sa

26. Quartiers du Commandant *

Il y a de la garde cet endroit.

entre un mur, son sac et ses autres affaires. Dans un coin, l'étendard de son



Salle des Audiences

ément, mais pressés simultanément. Porte et panneaux sont par-
ent camouflés. Leur recherche subit donc une pénalité de 10
ains ne connaissent pas cette issue.

27. Conduit Caché

le jour, le battant se manœuvre avec une simple
heule de fer mène en 31a.

28. Salle des Audiences *

ur prise d'assaut, des f...
posés à l'extrémité ouest de la salle. Des f...
s couvraient les murs hauts de 4,50 m et un rideau masquait

ne laissant que les marques
ent gravé des inscriptions an-
nent de leur victoire et des tortures
gradations des peaux-vertes n'arr-

Hagrim ont transformé cette
nels sont soigneusement
de leur victoire et des tortures
gradations des peaux-vertes n'arr-
avec aide de la magie.

Généralement, deux Nains sont en train de dormir tandis qu'un ou deux autres travaillent tranquillement sur des découvertes les plus récentes et intéressantes.

29. Palier *

Le palier proprement dit est vide, c'est une simple interruption de l'escalier reliant la salle d'audience aux pièces les plus élevées. Cependant, au milieu du mur nord, est percée une porte secrète menant à la corniche ouest, au-dessus du lac. Un panneau coulissant est dissimulé dans la dernière contremarche du premier escalier. Lorsqu'il est repoussé, un petit levier apparaît — c'est son déplacement qui déverrouille la porte secrète dont l'existence est connue des Nains.

Entrée Supérieure et Appartements Royaux (30-50)

30. Trésorerie *

Les escaliers menant en 29 et en 31 aboutissent au même palier (30).

Les scribes et chambellans chargés de gérer les dîmes arrivant à Kedar-Grayning travaillaient dans la pièce principale. Bien que l'argent et les enregistrements de ce temps aient disparu, les ingénieurs ont rétabli les défenses contre les attaques inattendues.

Une plaque de pression installée dans le couloir active un piège chaque fois qu'un poids de 300 points d'encombrement ou plus est placé dessus : une herse s'abat de chaque côté aux endroits indiqués sur la carte. Chacune pèse plus de 5000 points d'encombrement et a pour caractéristiques **R B D 50**. Quiconque se tient en dessous au moment de leur chute doit réussir un Test d'Illusionisme +10 ou encaisser un coup de **F B**. Au même instant, une cloche sonne en 26.

La plaque et les herses sont camouflées mais les chances de les détecter bénéficient d'un bonus de +10.

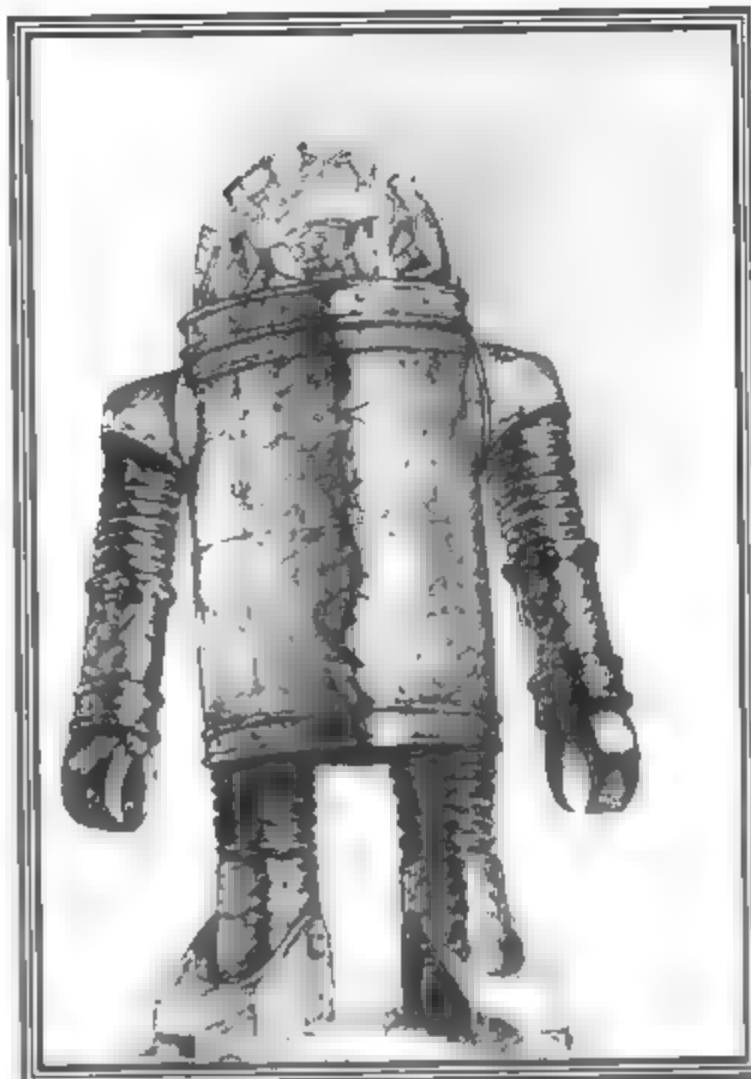
Dans le plafond, une trappe de pierre (aisée à découvrir au cours d'une inspection) masque un étroit conduit qui s'avance au-dessus du couloir et permet d'atteindre un système de contrepoids qui seul permet de neutraliser le piège. Les Nains en connaissent l'existence et ont rendu fonctionnel.

31. Antichambre

Cette salle servait autrefois pour les audiences informelles, ce n'est plus qu'un lieu de passage vide. Les Nains ne connaissent pas la porte secrète ni l'escalier menant en 27. Pour ouvrir le battant, il suffit d'appuyer sur une proéminence située en son centre — de l'autre côté d'abaisser la poignée et de pousser. La trappe ne possède pas de verrou et peut donc être repoussée aussi facilement par en dessous que par le dessus.

32. Salle de Garde

La dernière ligne de défense avant les appartements royaux était jadis occupée par la garde d'honneur du roi. Actuellement, 2 ou 3 Nains de troupe s'y tiennent, faisant autant office de sentinelles que de messagers au service des prêtres et des érudits qui examinent la suite royale.



Les Nains ne s'attendent pas à voir surgir des intrus ici : à moins que les aventuriers ne se montrent particulièrement bruyants dans leur approche, les gardes ne seront pas sur le qui-vive.

33. Salle des Trônes

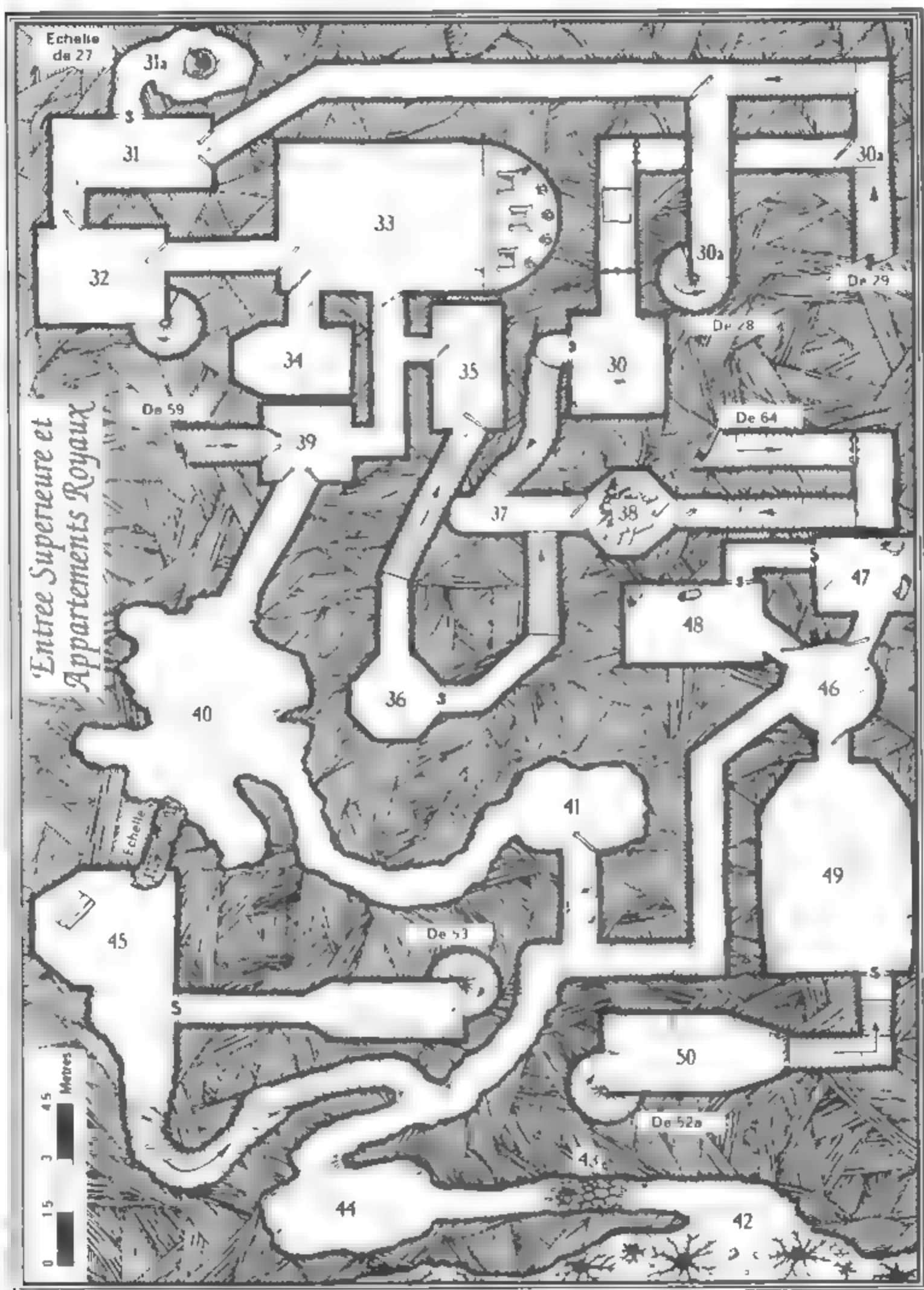
Cette salle est haute de 3,60 m et, tout comme dans la salle des audiences, les murs portent encore des traces de tapisseries et de tentures — déchirées par les Orques au siècle dernier. Il en reste quelques-unes de part et d'autre des trônes — passées et pourries, mais dans l'ensemble intactes.

Le fond de la pièce est occupé par une estrade semi-circulaire de 45 cm de haut précédée de grandes marches. Les trois trônes de pierre qui occupent le fond ressemblent beaucoup à ceux de la salle des audiences, les décorations orques en moins. Derrière eux, cinq statues de pierre représentant de puissants guerriers nains, grandeurs nature, sont alignées contre le mur noir incurvé.

Sundrum a transformé les lieux à la fois en chambre et en atelier. Dans un coin, il a installé son lit et fait d'une caisse une table de chevet. Plusieurs documents posés dessus résument ses connaissances : l'attaque des Orques — cela représente bien peu, et les aventuriers en auront sans aucun doute appris au moins autant de leur côté.

L'essentiel du travail de Sundrum est étalé par terre — un mélange de parchemins et d'objets divers pris dans les tombes. Une fouille réussie parmi tout cela fera apparaître les Documents 3-5. La réussite d'un test sera nécessaire pour chaque document. À tout moment, il y a 35% de chances de trouver Sundrum ici, à moins qu'il ne soit parti ailleurs pour résoudre un problème précis.

L'estrade mène fortement à la magie : si quelqu'un monte dessus et prononce une phrase précise, cela provoque l'intervention de la déité. Cette phrase n'était connue que des monarques qu'elle transmettait de génération en génération, elle est maintenant oubliée.



Nains connaissent ce piège mais ne savent pas comment le serrer. Ils se contentent de s'en tenir à l'écart. Torgoch, le premier Orque à pénétrer ici après la prise de la citadelle, avait ordonné à ses troupes de ne pas approcher la plate-forme lorsqu'il avait réalisé qu'il ne pouvait le neutraliser. Il est donc encore actif.

Il provoque l'animation des cinq statues qui bondissent pour attaquer le profanateur ainsi que toute créature vivante présente dans la salle. Elles n'en sortent pas pour poursuivre des adversaires en fuite, mais prendront place près des portes, prêtes à se ruer sur quiconque entrera. Elles ne retourneront à leur place que si cela leur est ordonné dans les termes appropriés — et ces phrases sont maintenant tombées dans l'oubli. Sinon, elles combattront jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou que leurs opposants quittent la pièce.

34. Chambre de la Reine *

La porte est verrouillée (DS 30) mais les artisans ont réalisé une clé adaptée que conserve Sundrin. La pièce est vide — le peu que les Orques avaient laissé a été emporté pour examen. Il y règne en permanence un certain froid et une vague pénombre, quelle que soient les sources d'éclairage utilisées. Même sous la lumière la plus brillante, des ombres subsistent dans les angles.

Kervista, la dernière reine de Kadar-Gravning, mourut dans sa chambre — horriblement assassinée par les Orques. Depuis, son esprit est prisonnier de ce monde n'ayant bénéficié d'aucune cérémonie funéraire. Les membres de l'expédition ont réussi à entrer, protégés par leurs prêtres. Ils connaissent la présence du fantôme, mais il ne leur est pas possible de s'en occuper. Ils ont donc pour l'instant scellé cette pièce.

L'esprit de la reine attaquera tous ceux qui pénétreront dans son domaine. Ses capacités et ses motivations sont indiquées dans le chapitre *Profus*.

35. Antichambre du Roi *

Comme dans la chambre de la reine, tout le contenu en a été retiré par les Orques, autant que par Sundrin et ses assistants. Il ne reste que quelques bas-reliefs décoratifs, des faces grotesques — avec un Test d'Int, un Nain ou un Erudit reconnaîtront des personnages stylisés de la mythologie naine.

Initialement, le mur nord était dépourvu d'ornements. Le mur est en supportait deux et les deux dernières perçoirs trois chacune. Il ne reste plus que cinq : une au sud, deux à l'est et à l'ouest. Les autres ont été réduites à des surfaces de pierre brisée. Une de ces zones irrégulières — à l'extrémité nord du mur ouest — abrite le mécanisme neutralisant le piège de la chambre du roi. Il suffisait autrefois d'appuyer sur la langue saillante de la tête sculptée. Le petit levier de métal dissimulé dans les éclats de pierre peut être découvert normalement.

36. Chambre du Roi *

Là aussi, la pièce a été débarrassée de son contenu. Les murs étaient ornés des mêmes visages grotesques que ceux de l'antichambre, à raison de deux par panneau, sauf au sud : ceux du panneau sud-est sont encore intacts, mais les murs est, nord-est, nord-ouest et sud-ouest n'en ont plus qu'un.

Lorsqu'une créature vivante pénètre dans la chambre sans avoir désarmé le piège, les visages se déforment, deviennent menaçants et émettent un hurlement terrifiant. Au round suivant, une lumière semi-liquide s'écoule de chaque bouche intacte et prend la forme d'un humanoïde immatériel.

Ce sont des revenants : les esprits des gardes royaux qui, de génération en génération, ont juré de protéger cette chambre même après la mort. Ils sont liés à la structure du piège et, grâce à la part d'intelligence qu'ils ont gardée, savent que leur devoir est d'éliminer les vivants qui pénètrent dans cette pièce sans avoir neutralisé. Autrefois, une phrase-clé les



renvoyait à leur place d'origine, mais elle est désormais oubliée. Même le roi de Kadar-Gravning (s'il en restait un) ne pourrait leur ordonner ou le convaincre de renoncer. Pour eux, tous les vivants sont semblables.

Le piège comprend un deuxième élément, plus subtil. En cas d'activation, une pierre du mur est en sort légèrement, un motif circulaire +20 s'applique aux chances de la trouver car elle a été faite pour être remarquée. Quand elle est complètement dégagée, une cavité apparaît dans laquelle sont rangées trois clés de bronze ouvragées. Chacune est marquée d'une rune naine : la première porte le caractère H, la deuxième le D et la dernière le F. Ces clés ne s'adaptent à aucune serrure, elles sont là pour tromper les intrus et les inciter à ne pas s'attarder. Si le piège n'est pas activé, cette cachette reste bien dissimulée et les chances de la découvrir subissent une pénalité de -30.

La porte secrète de la salle 37 s'ouvre avec une pression sur une plaque située là ou au fait du être. Ce gauche de la tête sculptée du patue sur le faux mur. La destruction de ceuvre avant en partit dégagé le mécanisme, les chances de le trouver bénéficient d'un bonus de +20.

37. Couloir de la Coupole *

Ce couloir est pourvu d'une double protection : ses deux entrées sont dissimulées et il est doté d'un piège pu ément magique qui ne peut être détecté que par des méthodes de même nature.

La porte de la salle 38 émet une aura magique : si quelqu'un touche sans porter une des Amulettes Royales de Kadar-Gravning, le piège entre en action. Les seules amulettes à avoir survécu au pillage Orque sont actuellement dans les tombes royales.

Deux Élémentaux de Feu de taille 5 apparaissent alors : l'un porte ou il engloût quiconque s'en tient à moins d'un mètre et il inflige une attaque basée sur le feu de F 5. l'autre dans le cône-sa oppose. Les deux Élémentaux se précipitent l'un vers l'autre et se réunissent au milieu du passage pour former une unique créature de taille 10. Cette énorme entité remonte le couloir attaquant tout être vivant qu'elle trouve sur son chemin. Elle disparaît orsqu elle atteint l'ant

Le piège se renouvelle automatiquement quand l'Élémental a disparu. Il suffit que quelqu'un touche la porte pour le faire revenir.

38. Coupole *

Les Orques ont réussi à pénétrer dans la coupole — du moins ceux avec les objets brillants pris aux nains — et en ont ôté tout ce qui avait de la valeur. La pièce a été saccagée — les meubles sont brisés, parfois brulés, et les débris en ont été rassemblés au centre en un immense tas. Le Document 6 est quelque part dedans.

La porte vers 64 est barricadée. Les Orques ne se sont pas inquiétés de la débloquer car ils avaient d'autres moyens pour rejoindre les tombes.

39. Salle de Garde *

Ce poste de garde défendait l'accès nord des appartements royaux. Il est désormais désert. Les portes de la salle 40 sont habituellement fermées mais elles seront fermées en cas d'alarme.

40. Oratoire

Le profane, cette grotte à apparence parfaitement naturelle, semble pas avoir été retouchée. C'est cependant totalement faux — elle a été entièrement creusée de manière à correspondre à l'idée d'une caverne naturelle. Les Nains et ceux qui possèdent la compétence *Exploitation Minière* découvriront ce fait avec un Test d'Int — les premiers bénéficiant d'un bonus de +10.

Quelques stalactites et stalagmites y sont placées de telle manière que les gens peuvent aller et venir sans en être gênés. Le sol n'est pas lisse mais plat et lisse — plus que s'il était du à l'érosion de l'eau. Le fond étant haut de 3 m, les non Nains peuvent y ressentir une sensation de claustrophobie.

L'oratoire est situé dans un espace latéral, autrefois clos par une grille métallique. Cette dernière a été brisée par les Orques de même que l'autel qu'elle défendait. Il ne reste plus à qu'un empilement de fragments de roche méconnaissables au-dessus d'un moignon de socle.

Quiconque examine soigneusement les restes de l'autel remarque avec un Test d'Int (*Reconnaissance des Pièges* +10, *Treva de la Pierre* +10) qu'il semble pouvoir bouger. Trois personnes peuvent essayer simultanément de le mouvoir — les scores de *Force* sont additionnés, chaque point de F donne 5% de chances de réussir. Par exemple, si trois personnes ayant respectivement 3, 4 et 5 dans cette caractéristique tentent de le déplacer, elles ont $(3+4+5) \times 5\% = 60\%$ de chances d'y parvenir. Il est aussi possible d'achever sa démolition — ses caractéristiques sont désormais R B D 12.

Une ouverture dans le sol apparaît alors. Une échelle de fer descend jusqu'en 45. Au sommet, un verrou métallique fortement rouillé maintient l'autel en place — d'où la difficulté à le déplacer.

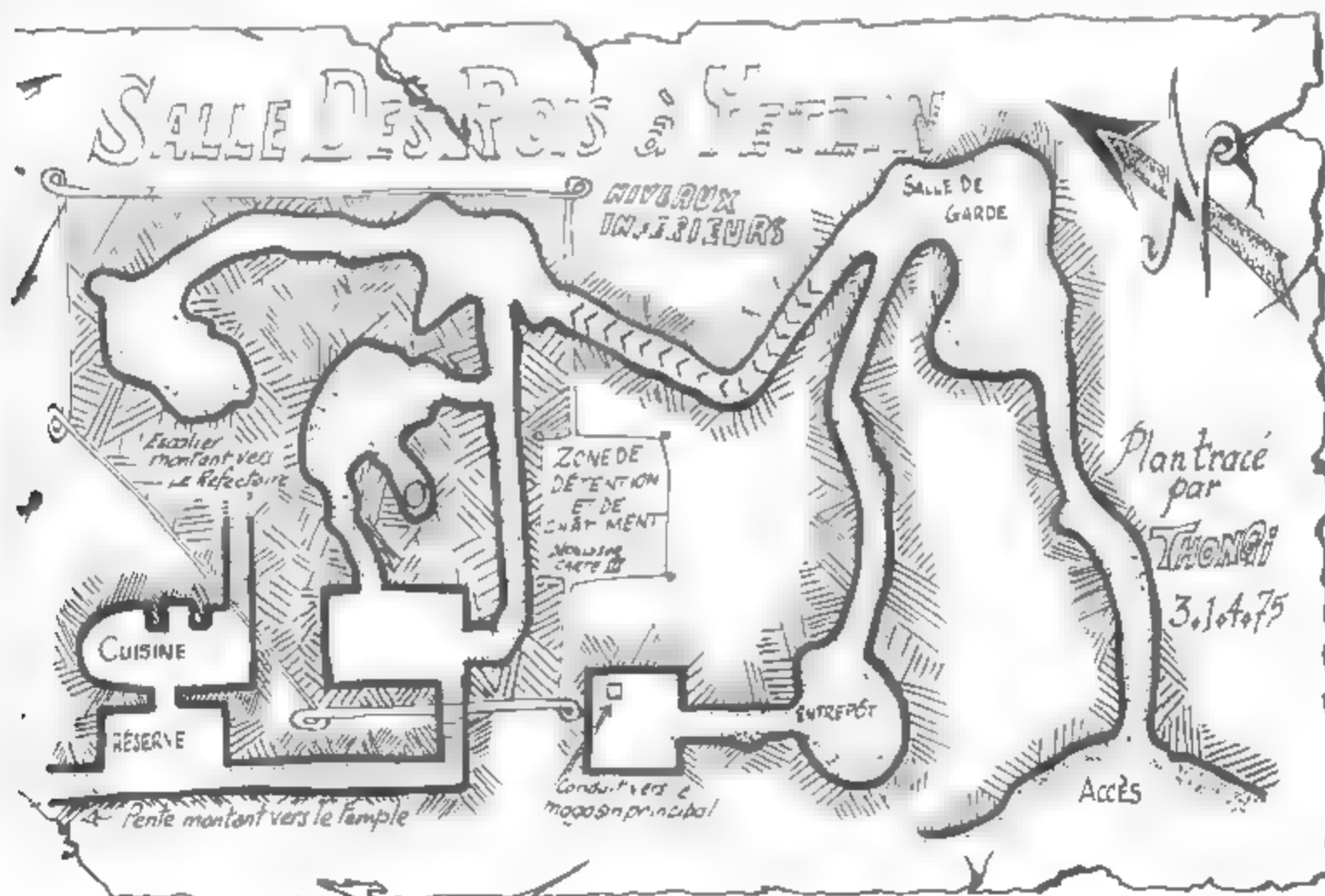
Si les aventuriers dégagent l'échelle, accordez à chacun un Test d'Int (*Reconnaissance des Pièges* +10). Une réussite indique qu'un parchemin rouge, Document 7, a été repéré dans un barreau creux.

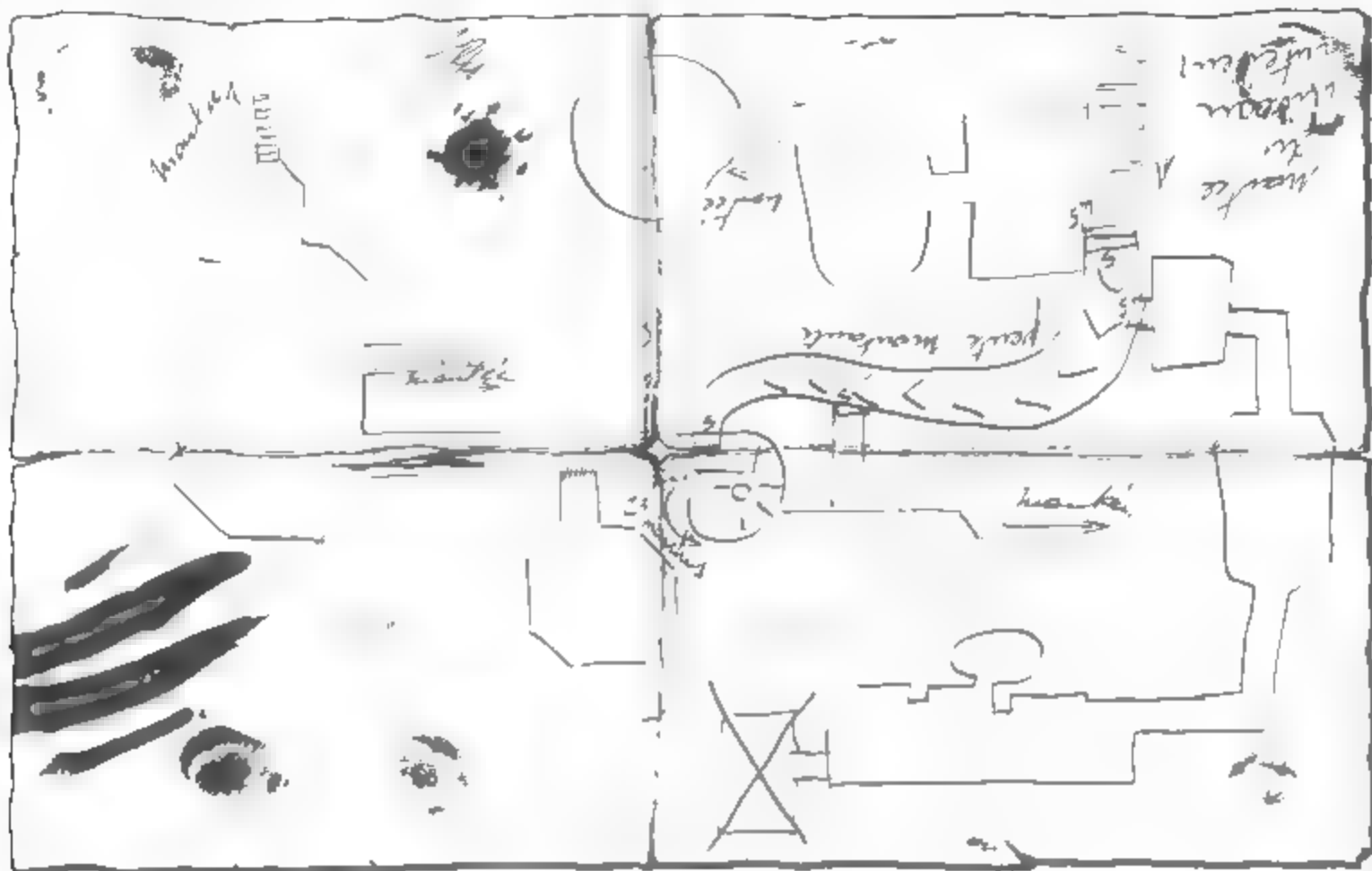
41. Antichambre

Cette petite salle accueillait les prêtres avant les cérémonies dans le temple (40). Elle est maintenant totalement vide, les Orques ayant pris le peu qui s'y trouvait.

42. Entrée Supérieure

Cet accès prend la forme d'un petit trou, partiellement camouflé par des arbres et des broussailles. Les Nains maintiennent 2-3 gardes dans et autour de cette issue, chargés de guetter les intrus.





43. Éboulement

Un espace de 60 cm sépare le plafond du sommet de cet éboulement provoqué pendant l'attaque orque. Il devait fournir aux défenseurs une position stratégique. Si l'entrée supérieure est prise d'assaut, les gardes se retireront là, s'abritant derrière l'amas de pierres pour contenir les assaillants jusqu'à l'arrivée des renforts. Les personnages qui tenteront de passer par-dessus en cours de combat seront considérés comme inertes pendant un round.

44. Salle de Garde

Aujourd'hui comme hier, cette petite grotte sert de poste de garde pour l'entrée supérieure. De 7 à 10 (1D4+6) Nains s'y tiennent en permanence, avec quatre arbalètes supplémentaires et une corne permettant de donner l'alarme. Si des intrus tentent de forcer l'entrée supérieure, une sentinelle soufflera dans la corne puis filera chercher des renforts, pendant que ses compagnons se précipiteront vers l'éboulement (43). Ils resteront là à combattre aussi longtemps que possible.

45. Hall des Prêtres *

Cette salle fut agrandie pour servir de salle commune et de réfectoire. Les prêtres y passaient l'essentiel de leur temps libre et y recevaient les pèlerins et autres visiteurs. Les quelques meubles ont mal résisté à l'usure du temps — des chaises abondamment réparées et une table improvisée. Sur cette dernière est posé le Document 8.

L'échelle mène au temple (40). À son extrémité, le conduit est fermé et le verrou rouillé est poussé — il suffit de ouvrir pour écarter facilement le socle de la salle 40 et ainsi pénétrer dans le temple. Le Document 7 est dissimulé dans un barreau creux parmi les plus élevés, à moins qu'il n'ait déjà été découvert depuis l'autre côté. Voir la description de l'oratoire.

46. Palier des Prêtres *

Cette petite salle circulaire relie les quartiers des prêtres (47-51) au hall (45) et à l'oratoire (40-41). Entièrement vide, elle est contrôlée par deux gardes qui en interdisent l'accès à tout le monde excepté aux prêtres et aux leaders de l'expédition. Sundri mène Biogari.

47. Quartiers des Prêtres *

C'était autrefois un dortoir réservé aux prêtres du temple. Les murs sont couverts de bas-reliefs illustrant plusieurs épisodes de l'histoire de Grungni lorsqu'il emmena son peuple sous terre — les Orques les ont bien entendu sauvagement saccagés.

Kadri et Dem, deux des prêtres de l'expédition, s'y sont installés. Leurs affaires personnelles sont rangées près de leurs lits, contre le mur. Vous improviserez la liste de ces possessions si les aventuriers prennent la peine de fouiller les sacs — ils contiennent principalement des vêtements de rechange et des objets indispensables aux représentants du culte : robes, encens, etc.

Les deux locataires ne passent là qu'un minimum de temps, car ils sont très occupés par les recherches. Ces fouilles revêtant un caractère d'urgence, leur emploi du temps est fort irrégulier : à tout moment, il y a 25% de chances pour que l'un des deux soit en train de dormir sans que cela n'ait sur l'activité de l'autre.

L'ouverture de la porte secrète est commandée par une pression sur la tête de la pioche de Grungni sculptée juste à droite du battant.

48. Quartiers des Prêtres *

Cet endroit est pratiquement identique à la zone 47. Deux autres prêtres, Yanni et Bradri, l'occupent.

49. Antichambre du Grand Prêtre *

Cette vaste salle servait d'antichambre au grand prêtre de Kadar-Gravning avant l'invasion. Les envahisseurs l'ont totalement dépecée et ont également défigurée les frises sculptées sur les murs.

Le mécanisme d'ouverture de la porte secrète est caché derrière un panneau mobile à 1.20 m de hauteur, à gauche du panneau. C'est lui qui peut apparemment être abaissé ou relevé. Les fentes d'ajustement permettent le déplacement dans les deux sens. Un examen soigné révélera cependant que l'encoche supérieure dissimule un dard qui sera projeté si le levier est abaissé.

Le projectile d'une CT de 75 atteindra toujours un bras ou le visage si vous obtenez une autre localisation. Refaites un jet. Il inflige un coup de F 2 et est enduit d'une fine couche d'une substance résineuse collante, poison, autrefois mortel, ayant passé un siècle sans être renouvelé et perd toute efficacité. Les aventuriers n'ont évidemment aucun moyen de savoir à moins que l'un d'eux, disposant de la compétence *Préparation de Poisons*, ne réussisse un Test d'Int en examinant le dard.

50. Quartiers du Grand Prêtre *

Cette salle a été complètement dépouillée et ne sert plus que de passage vers 52a. Un examen attentif des escaliers révélera une plaque d'or dans le plâtre central de celui en spirale. Un petit effort permettra de la dégager et de faire apparaître une cavité contenant une bourse remplie d'une douzaine de pièces d'or à l'effigie du Roi Vagni, l'ancien souverain de Kadar-Gravning, un peu plus grosses que la couronne impériale, elles valent 23/- chacune, et un parchemin roulé maintenu par un cordon et de la cire — Document 9.

Catacombes (51-82)

51. Passage *

La porte secrète de la salle 18 s'ouvre lorsqu'on appuie sur un panneau du mur situé à l'opposé du battant.

Le passage lui-même est piégé — piège déclenché par un poids de 300 livres d'encombrement placé sur la plaque de pression de la porte de la salle 58. Suffit de libérer un petit cliquet soigneusement dissimulé (poids de 20 livres pour le découvrir) dans une fente près de l'encadrement de la porte de 52 ou d'ouvrir celle donnant accès à la salle 58 pour neutraliser le système. Le piège bloque cette dernière avec des barres de fer. Pour l'ouvrir, il faut alors faire appel à la magie ou la détruire. R 6 D 32.

En même temps, un grand nuage de spores jaillit d'un faux panneau platond et se répand dans le passage. Tous les personnages présents doivent réussir des Tests d'E ou souffrir de nausées et de vertiges importants pendant 2-5 minutes (1-10 à tous les tests), puis de maux de tête et de malaises pendant 30 minutes (1-5 à tous les tests).

Certains tenteront de retenir leur respiration pour quitter le couloir sans absorber de spores. Tout d'abord, en réussissant un Test d'Int, ils pourront respirer à temps. Ils devront ensuite sortir en un nombre de rounds égal à leur score en E. S'ils courent ou font autre chose que respirer, ils aident leurs camarades moins chanceux. Par exemple, un Test d'E par round vous permettra de vérifier qu'ils continuent à respirer. Ceux qui ne se préoccupent que d'eux-mêmes risquent d'être sortis sans difficulté du nuage de spores.

Les combats vont se dérouler en 10 minutes, quoi qu'il y ait 10% de chances par round d'action violente (par exemple de combat) qu'il s'en arrange suffisamment pour provoquer une nouvelle série de tests.



52. Réserve *

Cette salle contenait autrefois tous les objets religieux nécessaires aux cérémonies du temple (58). Les Orques les avaient tous enlevés, mais l'expédition en a apporté tout un assortiment devant intervenir lors de l'ouverture de la tombe de Hargnum, lorsqu'elle aura été découverte.

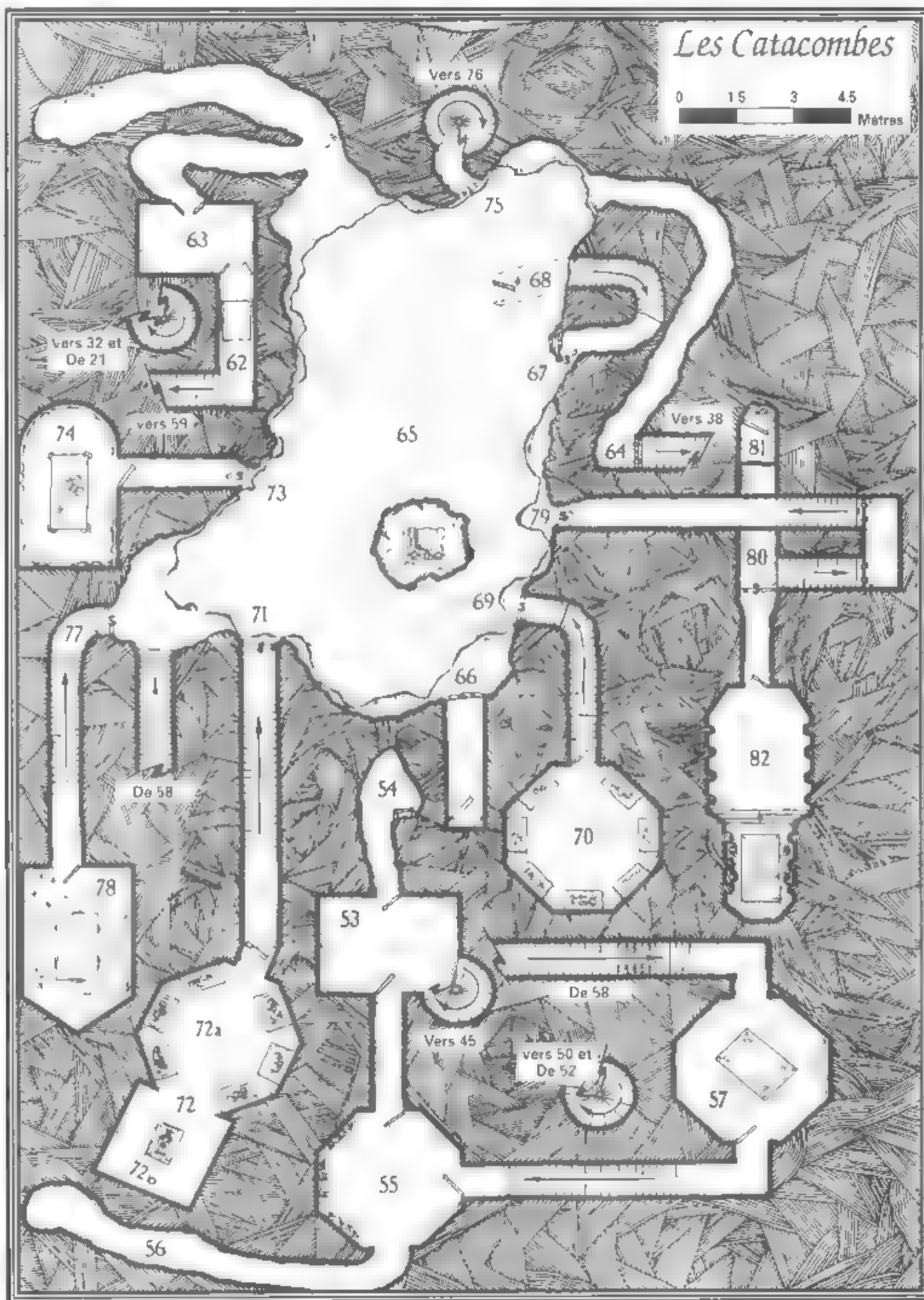
Deux boucliers décorés et finement travaillés sont appuyés contre le mur est. À côté d'eux, sur le sol, se trouvent deux haches à une main et deux lances recouvertes d'argent. Un bâton surmonté d'une pierre noire brillante repose aussi contre le mur, près d'un grand miroir au cadre de fer. Des runes sont sculptées sur tout l'encadrement et au dos du miroir — un personnage qui comprend l'Arcane Naine reconnaîtra ce langage, mais ne saura en indiquer le sens.

À proximité sont posés trois grands chandeliers de fer, trois brûle-encens de cuivre autour desquels est enroulée de la grosse toile et un coffre en fer. Le coffre n'est pas fermé et contient une demi-douzaine de blocs d'encens, tous différents, ainsi qu'une petite mallette d'écriture en cuir avec quatre plumes de fer et un flacon d'encre.

Au milieu de la pièce, sur une table pliante, une robe soigneusement brodée est rangée dans un sac à dos. Elle a été richement ornée de fils d'or et d'argent et, revendue, pourrait rapporter 75 CO. C'est une copie de la robe du grand prêtre de Kadar-Gravning, réalisée à partir de divers documents incomplets.

53. Salle de Garde

Par cette salle, les prêtres de jadis empêchaient ceux qui n'y étaient pas autorisés d'entrer dans le temple (58) par les salles 56 et 57. Ce qui n'est plus qu'un lieu de passage est désormais totalement vide.



54. Antichambre

- L'échelle descend vers la zone 10. Elle est encore solide — au-dessus 300 points d'encombrement placés sur n'importe quel barreau, risquent de rupture par point d'encombrement en excès. Si un héros cassait, un Test d'I, Acrobatie +10, Escalade +10 permet d'éviter une chute de 206 mètres.

55. Vestiaire *

Les Nains ne se dépêchent pas avant de s'habiller.

Sur neuf des pateres murales sont accrochées des reproductions de robes apportées par l'expédition. Elles ne sont pas aussi somptueuses que celle du grand prêtre (sauf 52) mais valent bien 50 CO. Un bâton de bois est appuyé contre le mur à côté de chacune — visiblement ancien, décoré de deux runes sculptées, des similaires sont gravées sur les murs, près des pateres.

- Le port de ces tenues est indispensable pour aller dans le temple en toute sécurité — faites en sorte que l'aspect neuf de ces robes dans une salle antique soit bien remarqué, car c'est une indication de leur importance. Les aventuriers les revêtent — ce qu'ils devraient faire pour passer en toute sécurité — n'oubliez pas qu'elles ont été taillées pour des Nains !

- L'érudit de l'expédition se tient dans cette salle 25% du temps. Il lit les runes proches des pateres, hoche la tête et marmonne beaucoup. Les savants tentent de découvrir le sens des inscriptions, d'autant que certaines correspondent à celles des neuf bâtons ayant résisté au sacage du complexe. Ce ne sont en fait que de simples initiales.
- Chaque prêtre avait son portemanteau et son bâton ainsi identifiés. Les aventuriers ne peuvent en aucun cas le découvrir mais vous, le MJ, vous avez le droit de le savoir.

56. Cul-de-Sac

- Le couloir semble faire partie du vieux ensemble de cavernes et s'arrête brusquement. Avec le Sens ou la Conscience de la Magie et un Test d'Int (Sixième Sens +10), il est possible de remarquer une très étrange aura magique dans le mur du fond, qui semble provenir de l'intérieur même de la roche.

- Au moment de l'attaque des Orques, un prêtre a dissimulé des perles importantes dans une niche au bout du passage. Puis, avec un élémentaire, il l'a bouchée avec 15 cm de pierre. L'examen du mur, les compétences Exploitation Minière ou Travail de la Pierre et la réussite d'un Test d'Int fait réaliser l'existence d'un renforcement.
- Une Dissipation de la Magie ou toute autre méthode magique permet de dégager la niche. Le même résultat peut être obtenu par le succès d'un Test d'Int (R 6 D 3) ou grâce au Cristal de Terre.

- Des rouleaux ainsi qu'une boîte à parchemins en os sont rangés dans la cavité. Les parchemins tombent en poussière dès qu'ils se touchent à l'air libre. Ils étaient déjà anciens lorsqu'ils ont été cachés, le temps passé dans la roche ne leur a fait aucun bien.

- La boîte à parchemins contient un seul document, rédigé en Arcane Nain et orné d'étranges symboles. C'est la première partie d'un sortilège réservé au temple. Tout enchanteur capable de le lire (par la magie ou autrement) a une chance de lancer le sort correctement. Il faut un Test d'Int (Nain +10, +5 par niveau, +10 par heure d'étude rompue) qu'il peut renouveler une fois par heure. À la première réussite, il a parfaitement saisi la signification du document et est capable d'utiliser les effets du sort. Les effets du sort sont indiqués dans la description du temple (58).

57. Chambre de Purification *

- Avant de pénétrer dans le temple, les prêtres et les suppliants devaient se livrer à un rituel de purification.

Une énorme pierre noire, de 1,80 m sur 1,20 pour une hauteur de 0,75 m, occupe le centre de la pièce. Des runes et d'étranges symboles sont gravés sur son pourtour, certains encore incrustés d'argent. Les runes sont celles d'un obscur dialecte de l'Ancien Nain — la compétence correspondante ou une méthode de lecture par la magie doivent être complétées par la réussite d'un Test d'Int (Nain +10, Théologie +10) pour que l'interprétation soit correcte. Elles se traduisent ainsi :

- O Grungni, Ouvreur du Monde Souterrain, entends-moi.
- O Grungni, Pèlerin des Chemins Secrets, vois ma souillure.
- O Grungni, Cœur de Pierre et d'Acier, accepte mon hommage.

Le rituel variait selon les individus. Les prêtres se contentaient de frotter la pierre en traversant la salle, alors que les autres fidèles — comme les membres les moins importants de la famille royale — devaient s'étendre dessus pendant un moment tandis que les prêtres tournaient autour d'eux en psalmodiant. Le bord, près de la porte, est usé et arrondi par un millier d'années de frottement de mains, mais le sommet est encore assez régulier.

Chacune des phrases runiques se termine par un symbole sans véritable signification. Il est simplement nécessaire de le toucher en prononçant la citation correspondante. Lorsque les trois phrases auront été correctement prononcées, considérez que toutes les personnes présentes sont purifiées. En cas de lecture bâclée, ou en son absence totale, les aventuriers ne bénéficieront pas de cette purification par la suite.

Les marches menant au temple sont piégées — le mécanisme de neutralisation est installé dans l'angle du couloir, derrière une pierre de parement mobile. Lorsque le piège est activé, tout poids de plus de 200 points d'encombrement pose sur une marche, de la sixième à la dixième, le déclenche. La marche pivote et le pied du personnage vient heurter des mâchoires dentées à ressort qui infligent un coup automatique de F 3. À l'activation du piège, la victime peut, avec un Test d'Int, bondir pour y échapper, mais il faut noter dans quelle direction — afin d'éviter sur un autre de ces degrés renouveler le processus.

Une fois le pied coincé, le blessé perd encore 1 point de Blessure par minute (l'armure et l'Endurance n'ont aucun effet), à cause de la pression. Bien évidemment, les coups critiques affectent la jambe. Le pied est dégagé au prix d'un coup automatique de F 5, dû aux dents acérées. Les mâchoires peuvent également être écartées avec une Force de 10 ou plus. Trois personnes peuvent participer à l'opération simultanément. Notez que l'activation du piège d'une marche n'empêche pas les autres de fonctionner, les imprudents risquent de se retrouver dans une posture embarrassante alors qu'ils tentent de secourir leurs camarades.

58. Temple *

Le temple principal de Kadar-Gravning est l'une des rares zones à avoir gardé son aspect d'antan. Les Orques ont reculé devant ses défenses et les royalistes, encore en train de les estimer, n'ont pas tenté d'y pénétrer.

Le plafond, haut de 6 m, est peint en noir de même que le sol et les murs. De certaines des draperies qui décoraient autrefois la pièce, il ne reste aujourd'hui que les tringles. Celles des murs nord recouvrent désormais une demi-douzaine de squelettes orques. Toutes sont très humides et beaucoup ont subi les affaiblissements de moisissures colorées. Malgré cela, leurs motifs sont encore discernables — ils ressemblent à ceux que portent les robes du vestiaire (55).

Au centre de la pièce se trouve une plate-forme, de 6 m sur 3,60 et d'environ 60 cm de hauteur, entourée de trois marches et surmontée d'un grand bloc de pierre noire, de 2,40 m de long, 1,50 de large et 0,9 de haut. Des runes archaïques, en Arcane Nain, sont sculptées dessus avec d'autres symboles plus mystérieux. L'or autrefois sert dans ces motifs, s'est désagrégé en bien des endroits et a rejoint la poussière du sol. À chacun des angles de l'estrade se tient une hideuse statue de gargouille, au corps humanoïde déformé et à la grimace terrifiante.

De chaque côté de la tribune un trône de bois sculpté et doré.
celui du nord est richement décoré, l'autre est très sobre.

Des restes d'Orque s.e. ont été trouvés dans certains fragments ont été explosés.

Les tapisseries sont au nombre de 10. Une sur chacun des murs sud-est sud-ouest. Le mur est. A l'entrée d'une personne non purifiée mettront à bourdonner en même temps qu'une vingtaine de secondes. Une brume blanche entièrement la forme d'un Nam vêtu de robes brunes de la pièce 55.

Ces silhouettes sans substance — es Spectre-
lure de servir Kadar-Gravning jusqu'après leur
vers les intrus, qu'elles attaqueront jusqu'à ce qu'ils qu'
Elles ignorent ceux qui se seront prêtés au rituel et se-
ment affectées par les protections magiques
éthéraux. Ceux qui porteront es robes du ve-
que du Spectre de la tapisserie ornée du même n-
(même s'ils ne ont pas emporté) les créatures atta-
être vivant le plus proche, mais s'elles en ont la possibilité elles ch-
siron chacune un adversaire

Ces Spectres peuvent être normalement en robe et purifié peut les chasser en leur c. Arcane 17ème Dans le deuxième cas ils se reprennent et en ressusciteront à l'entrée d'un nouvel intr

La montée sur la plate-forme de personnes
 tenue du vestiaire la purification n'intervient
 autre phénomène le soir se mettra à
 étreint des grôgnements et des martèlements le
 trois ronds. 1 D4+6 Gargouilles jalliront du

1. L'absence de possibilité de rejoindre les autres sortants.

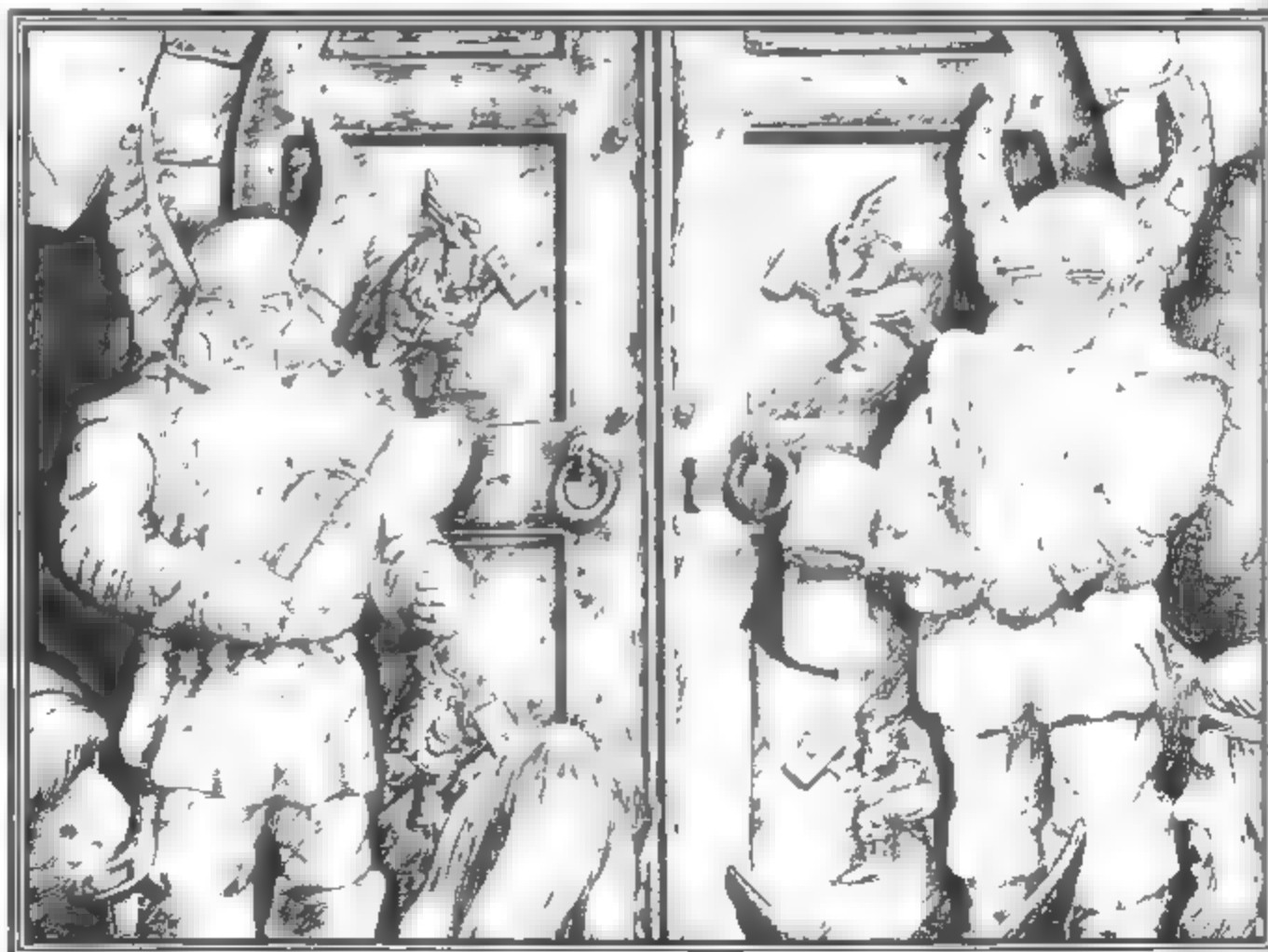
Les deux sens R 7 D 45

... onies funéraires ovaies d'autrefois
... deux des parchemins les décrivant se
... de Sundm (voir le chapitre *Protusi* et le troisièm
... e dans le cul-de-sac (56). Ce rituel doit être exécuté
... ne que qu'un ou deux des documents pourrait mérit
... s une situation désastreuse.

... ils auront les fions pas chemins du cor
... ter saura qu'il faut les utiliser ensemble :
... n ordre ils n'ont pas réellement besoin d'accompli
... leurs fions mais cela leur facilitera le
... rue, Funéraire Royal pour de plus amples

59. *Palier* *

l'escalier reliant les zones 39 et 62 est en ar
de d'intérêt, seule une fouille révélera la presen
sur la corniche est 160 m au surplomb du lac
velure est dissimulé au niveau du sol au milieu
sur faut presser un petit bouton dans la fente entre le
naissance, existence de cette porte et de



Le Rituel Funéraire Royal

A la lecture du premier parchemin, les gargouilles de pierre prennent vie dans de grands craquements et se dirigent vers le trône nord. Elles s'attendent à y trouver le corps d'un roi défunt et se saisissent de quiconque y est installé, quelle que soit la résistance qu'il oppose.

Si le siège est vide, elles se dirigent vers l'être le plus proche — en dehors de la personne lisant le parchemin. Elles ne font pas de distinction entre les Nains et les autres, pas plus qu'entre les gens de sang royal et ceux du peuple — en fait, elles ne remarquent même pas si le "corps" choisi est vivant ou mort.

Les statues animées n'attaquent pas, elles se contentent de tenter de parer et d'esquiver les coups qui leur sont destinés. Lorsqu'elles veulent maîtriser quelqu'un de peu coopératif, chacune doit réaliser un Test de CC, comme si l'agressant d'un combat utilisait autrement les règles normales d'immobilisation — dès que la victime est tenue en plusieurs points, effectuez les tests sous le total des scores de Force des statues pour voir si elles contrôlent leur prise.

L'absence d'actes spécifiquement violents (elles n'usent de la force que pour accomplir leur tâche) est remarquable de même que leur silence total uniquement interrompu par les grincements de leurs corps de pierre — il émane d'elles une certaine impression de respect. Elles poursuivent les importuns s'ils s'enfuient du temple mais restent dans les limites de Kadar-Gravning. Sinon, elles accomplissent leur devoir avec une patience inébranlable jusqu'à leur destruction.

Le corps fermement en mains, elles vont le déposer très soigneusement sur le bloc de pierre, la tête dirigée vers le sud, puis reprennent leur place aux quatre coins de l'estrade. Les récalcitrants sont maintenus (si nécessaire), chaque statue s'occupant d'un membre. Toute personne s'avancant alors sur la tribune ne peut avoir que des intentions sacrilèges envers la prétendue dépouille royale et est donc attaquée.

C'est à ce stade que la deuxième incantation doit intervenir. Si plus d'une demi-heure s'écoule entre les deux lectures, les gargouilles mettent le corps en pièces puis s'en prennent à toute assise, en commençant par le lecteur du premier parchemin, s'il est encore là. Lorsque tous les intrus ont été exterminés, elles retournent à leur venue immobile aux angles du piédestal.

Le deuxième document — obtenu en 56 — évoque un Élémental de Feu de taille 5, en principe chargé d'incinérer la dépouille royale. Comme la fin du parchemin a disparu, l'Élé-

mental n'est pas contrôlé à son arrivée — faites appel aux règles normales de contrôle des Élémentaux, à moins que les aventuriers n'utilisent le Cristal de Feu. Laissé à lui-même, il se retourne contre les occupants du temple, et en premier contre son évocateur.

S'il est contrôlé, il agit selon ses instructions initiales, il semble consumer le corps sur le bloc de pierre. Un être vivant encaisse alors 103 coups de F5, modifiés par l'Endurance mais pas par les armures non-magiques. Le pire est que, étant toujours maintenu par les gargouilles, il est *inerte* et par là même, encaisse le double des dommages normaux.

Chose étrange, le corps n'est pas abîmé par les flammes, quoique le personnage puisse mourir. Au bout d'une minute, l'Élémental disparaît, un bruit puissant résonne dans le temple, comme si un marteau venait de heurter une enclume géante.

Les trente minutes suivantes étaient réservées aux éloges et autres discours. Les gargouilles persistent à immobiliser le "corps" s'il se débat toujours. Le troisième parchemin doit être lu avant la fin de cette période, sous peine de les voir se livrer aux actes décrits précédemment.

A la lecture du dernier parchemin, elles soulèvent la "dépouille" et la placent sur le trône sud puis s'installent non pas à leurs places premières, mais autour d'elle pour former une garde d'honneur. Comme toujours, un "corps" non coopératif est respectueusement mais fermement maintenu en place, et ceux qui s'en approchent trop sont attaqués jusqu'à ce qu'ils reculent. Une nouvelle pause de quinze minutes pour de nouveaux discours, puis les statues soulèvent à nouveau le corps.

Les barres de la porte de la partie 65 se soulèvent par magie, les battants pivotent et les porteuses emmènent leur charge jusqu'au lac. Si on tente de les arrêter l'une d'elles reste en arrière pour protéger leur fardeau pendant que les autres vont combattre les gêneurs. Une fois au lac, elles ignorent le fait que le plancher a disparu et barbotent jusqu'au trône qui attend le roi défunt, avant de l'amener dans sa tombe. Cette dernière aurait dû être marquée magiquement mais, bien entendu, ce n'est cette fois-ci pas le cas. Elles se dirigent alors vers le caveau ayant accueilli le dernier défunt et attendent à l'entrée que les portes dissimulées en soient ouvertes pour y déposer la dépouille du "roi". Les aventuriers peuvent ainsi localiser la dernière tombe royale, même si leur faut encore triompher des gargouilles et trouver un moyen d'accès — voir les descriptions des salles 75 et 76.

60. Corniche Est

Elle se trouve à 5,40 m au-dessus du lac. Le sol est très irrégulier, onque y tente une action rapide ou violente (comme le combat) doit réussir un Test d'II (Acrobatie +10, Escalade +10) pour ne pas tomber dans l'eau (peu profonde mais qui suffit à amortir l'impact). Les dommages sont les mêmes que pour un saut de 6 m et non pour une chute.

61. Corniche Ouest

Elle surplombe le lac de 5,40 m. Le sol est assez irrégulier, qu'onque y tente une action rapide ou violente (comme le combat) doit réussir un Test d'II (modificateur de base +20, Acrobatie +10, Escalade +10) pour ne pas tomber sur les rochers qui bordent le lac. Les dommages sont ceux d'une chute de 6 mètres.

Le passage menant en 29 est bouché par un amas de roches de 120 m de haut. Si quelqu'un se tient derrière (côté passage) il ne peut voir ni être vu par les personnes occupant la corniche opposée. 60.

62. Passage *

Ce couloir n'était fréquenté qu'à l'occasion de cérémonies lorsque la noblesse venait voir le roi défunt assis dans la grande caverne centrale. Un piège empêchait l'entrée d'intrus le reste du temps, doté de deux mécanismes de neutralisation — un à chaque extrémité du couloir. Le premier est au centre du plafond, dans l'angle précédant l'escalier un panneau qui, faut relever (une lance ou un étendard font l'affaire) et qui est facile à découvrir (modificateur de +20) — il doit cependant être maintenu en place. Le second est près des portes, un petit piron à la base du gond central (il y en a trois) du battant de gauche — il faut appuyer dessus et le garder dans cette position.



300 points d'encombrement placé sur la partie centrale du Chacun des murs est pourvu d'une rangée de trous, à 1,20 m du espacés de 30 cm devant les portes et au pied de l'escalier une zone de 3 m est dégagée. Une arbalète tire depuis chaque ouverture FE 4. Tous ceux qui se tiennent dans la zone d'effet sont atteints par D4 carreaux.

Même si les aventuriers ne comprennent pas comment neutraliser le piège, ils devraient s'en sortir aisément. Les projectiles peuvent être saisis par des boucliers plaqués contre les trous. Une technique de progression peut être mise au point où trois ou quatre personnages mu-

Les Nains travaillent souvent par ici bloquant le mécanisme avec
ne donnée au bas des marches. Si alarme a été donnée, ils em-
vec eux, mais tous connaissent ce piège et la manière de le contrer.

63. Antichambre *

Le antichambre était fréquentée par ceux venus présenter un dernier hommage aux tombes royales. Les artisans en ont maintenant un entrepôt. Ils y sont généralement au nombre de 103+1, qui ont quelques objets sous la main. La pièce est parsemée de morceaux d'équipement et de fragments de pierre retirés de la zone 65, prove-
nant de cales et de bornes.

64. Passage *

Il faut relever le lac aux appartements royaux. Il est possible de permettre d'en empêcher l'accès dans les deux sens. Les deux mécanismes de désarmement sont situés dans le mur nord, à 30 cm de chaque extrémité de l'escalier. Ce sont deux pierres de 1 m x 0,5 m sur lesquelles faut appuyer lorsqu'un poids de plus de 300 kg est placé sur une des marches. Une barre de pivotement aux deux bouts de l'escalier pour laisser choir la lourde herse de fer. Quiconque se tient dessous à ce moment-là ne réussit un Test d'Esquive +10 ou encaisse un coup de F5. Une fois en place, les grilles sont bloquées par un mécanisme dissimulé dans le mur. Elles peuvent être relevées. Il faut les démonter (R 6 D 35).

Des artisans se tiennent souvent au bas des marches : ils connaissent le piège : parmi une multitude de fragments de pierre provenant du Document 10 se trouve parmi ces débris — il n'est qu'à dire dissimulé — sera facilement découvert (+20) en cas de fouille.

65. *Lac*

Les variations La grotte est na-
s. Vains aient par endroits améliore le travail de mère nature

Le rocher était y était au'fois exposé. ce qui permettait aux habitants de l'importance de le sauer avant qu'il rejoigne sa demeure. A cette époque la cavité possédait pratiquement le même dallage que le reste du complexe mais les Oirques ont saccagé les rochers qu'ils y ont trouvés et le reste s'est détérioré au fil des ans. Elle ne contient plus désormais qu'un lac d'à peine 30 cm de profondeur — impossible de se déplacer dans les zones noyées, mais c'est un fait facile du fait des nombreux morceaux de pierre qui cachent l'eau boueuse.

Au milieu de la partie nord, un rocher émerge de l'eau, son sommet est surmonté d'un trône de pierre sculpté — c'est là que le défunt était installé avant l'inhumation.

es et de leurs is connaissent en
a plupart des tombes. Granneg et Sundrim transporter
ment en contourner les défenses. Si cela leur prend trop de tem
rapproché, ils n'hésiteront pas à sacrifier quelques
dats (ou avent) pour en accélérer l'ouverture.

66. Fausse Entrée de Caveau *

Ce piège est destiné aux intrus. Une paroi a été magiquement
L'examen de cette zone par un P. competent en Exploitation M. r a



67. Fausse Entrée de Caveau *

La fausse entrée se situe dans une étroite fissure de la paroi rocheuse. Elle est constituée d'un pont de +20 mètres de long, soutenu par des poutres de bois. Les poutres sont pourries et fragiles. Il s'agit d'un piège tendu par les gnomes du côté sud. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du pont.

Le pont est constitué de poutres de bois pourries. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du pont. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du pont.

68. Passage *

Le passage se situe sous une fausse tombe. Des marches aboutissent à un couloir que ferme une porte verrouillée. Elle peut être démolie (R: D 15) ou crochétée (DS 10).

Le couloir est étroit et sombre. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir.

Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir.

Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir.

Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir.

Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir. Les gnomes ont placé des mines de désarmement le long du couloir.

Il y eut un raclement et le couvercle du sarcophage se souleva de quelques centimètres.

« Ho ! hisse ! » s'écria Anders. « Nous avons presque... »

La fin de sa phrase se perdit dans le vent glacial qui s'éleva du sarcophage entraînant avec lui un nuage de poussière à l'odeur de moisissure. Le temps parut se suspendre — ils regardèrent, immobiles, la poussière se rassembler vers la tête du cercueil de pierre, prenant progressivement forme. La forme d'un Nain.

La silhouette était vêtue de mailles scintillantes. Ses yeux étaient emplis d'une flamme rouge derrière le ventail de son casque. Ses yeux qui plongeaient jusqu'au fond de votre âme. Lentement — presque tranquillement — elle souleva sa main droite gantée. Celle d'Anders n'avait pas encore atteint son épée.

Le couvercle du sarcophage explosa avec fracas. Une antique hache de guerre transperça le granite de 30 centimètres d'épaisseur comme si c'était du verre et vint jusqu'à la main de son maître. Au moment où ce dernier l'attrapa, toute trace de rouille et de corrosion disparut de la lame ornée et l'arme étincela comme au temps où elle avait été placée à côté du roi défunt.

69. Entrée de Caveau *

Le fond du lac plonge brusquement à proximité de cette porte. L'eau atteint 1,50 m de profondeur et le battant est à 30 cm au-dessus de la surface. Des stalagmites particulièrement pointues, plongées dans l'eau, lui font face — les restes d'une fosse garnie de pontes. C'est un terrain très difficile où la vitesse de déplacement est réduite au quart de la normale. Ceux qui tentent de dépasser leur allure prudente réduite doivent réaliser un Test de Risque par round pour ne pas sacrifier 1D3 points de B aux stalagmites. La porte secrète peut être normalement découverte : elle a été camouflée pour se fondre dans la muraille.

70. Caveau Mineur *

Il règne ici une odeur de putréfaction : quiconque y pénètre doit réussir un Test de CI (+10 pour chaque carrière, passée ou actuelle, de Médecin, Pilleur de Tombes, Traquant de Cadavres ou Nécromant) pour ne pas être malade pendant 2-5 minutes — ce qui inflige un modificateur de -10 à tous les tests durant cette période et empêche de se déplacer plus vite qu'à allure prudente.

Une enclume et un marteau, symboles des forgerons nains, sont gravés sur le sol. Un bloc de pierre noire de 1,50 m sur 0,9 pour 0,75 de haut est accolé à chaque mur (sauf celui avec la porte) : sur chacun

repose un Nain dans un état de décomposition particulièrement avancé. La salle est très humide, de l'eau coule par endroits le long des murs : les corps sont boursoufflés et putrides, des os apparaissent là où ils ont disparu. Ils ne portent rien d'intéressant à l'exception parfois d'un bijou de fer que la corrosion a transformé en amas informe soudé à l'os. Ceux qui examinent les cadavres de trop près risquent de contracter la Putréfactose (25% de risques par corps étudié. Test d'E pour résister. Immunité contre les Maladies +10).

71. Entrée du Caveau de Hrada *

Comme la plupart des portes de caveaux, celle-ci présente à l'entrée une dalle de la roche. Elle n'a pas été conçue pour être ouverte, et ce résultat peut être obtenu que par la force (R 7 D 23) ou la magie. La tombe est ensuite protégée par un piège magique. Dès qu'un être vivant pose le pied dans le couloir intérieur, un éclair jaillit de la porte opposée, réduisant la première en miettes et frappant quiconque se tient sur la dalle. Il inflige les mêmes dommages que la sort de Magie de Barde du même nom. F 4, lancez 1D10 pour les dégâts et non 1D6, plus supplémentaire pour les cibles inflammables.

72. Caveau de Hrada *

Au milieu de la porte du caveau est fixée une tête de lion forgée dans le cuivre, la gueule ouverte comme pour rugir. C'est de là qu'a lieu l'éclair.

Dans la première salle (72a) reposent plusieurs membres de la famille de Hrada. L'endroit étant sec, les cadavres sont tout faits mais assez bien conservés. Chacun porte un bijou de fer décoré valant 3D CO pour un collectionneur.

La salle intérieure (72b) est réservée à Hrada, qui gît lui aussi sur une dalle de pierre. Son corps, en relativement bon état, porte une couronne de fer dans laquelle est incrusté un diamant. Elle vaut 250 CO au collectionneur normal, 500 CO pour un collectionneur initié.

Sur la dalle, une inscription en Arcane Nain indique le nom de ce dernier. Avec la compétence Histoire et un Test d'Int., un PJ se rendra compte que ce dernier mourut sans héritier, ce qui explique la présence de sa couronne. D'un autre côté, les aventuriers pourraient décider qu'il s'agit de celle de Hargrim : vous n'auriez alors aucune raison de se tromper.

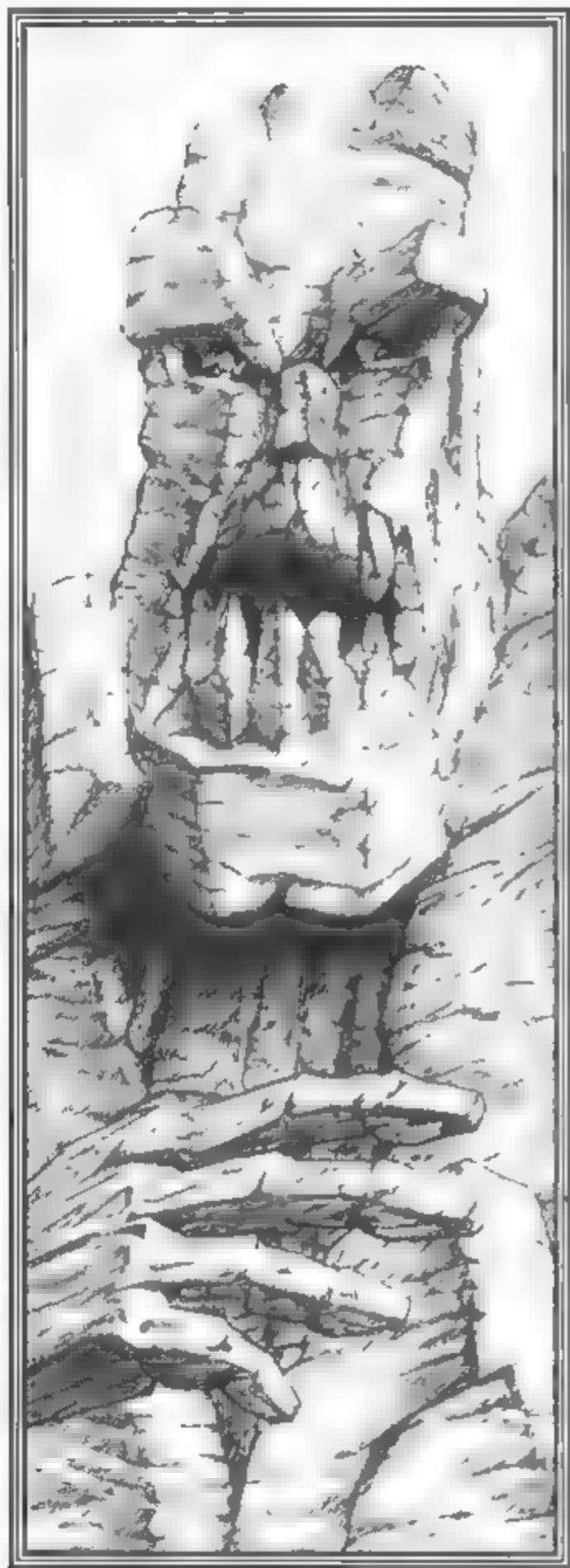
Un sort protège depuis le et soie : il a les effets d'une Zone de Sanctuaire permanente de plus, toute créature vivante qui s'en approche à moins d'un mètre provoque une Rafale de vent qui, en ébranlant (1D3 mètres) toutes les personnes présentes. Cette Rafale de vent n'affectera cependant pas le porteur du Cristal d'Air. Cet effet n'est pas limité en quantité.

73. Entrée du Caveau de Fenni *

Lorsque ce caveau fut scellé, un Élémentaire de Terre fut lié aux parois de son couloir. Les siècles s'écoulant, le sort qui l'y attachait s'est affaibli, et la créature ne se manifeste plus comme il était prévu.

L'Élémentaire réside dans la roche. Lorsque des êtres vivants pénètrent dans le couloir, il y projette de grands bras de pierre avec lesquels il frappe les intrus. Il peut faire surgir n'importe où ses bras, chacun ayant pour caractéristiques CC 80 F 8, E 8, B 8, Q 10. L'un d'eux a encaissé 8 points de dégâts, il disparaît définitivement dans la roche — il n'est pas détruit, mais la créature ne veut plus jouer.

Elle ne peut faire de mal au porteur du Cristal de Terre s'il s'approche à moins de 20 mètres du Cristal d'Air. Grâce à ces deux gemmes, il est possible que les aventuriers parviennent à passer en toute sécurité : le gardien a 75% de chances de résister aux autres méthodes de contrôle et de conjuration des Élémentaires.



74. Caveau de Fenni *

est le caveau du su... **Int**...
 aissant Histoire et... **Int**...
 instruire le tombeau de son prédécesseur et à rebâtir...
 dar-Grayning en l'honneur du lieu du repos... argom.

murs sont recouverts de tapisseries — un peu fanées mais en...
 leur âge montrant des vues panoramiques de la va...
 s scènes souterraines dont la construction de la...
 a-Carak. Le centre de la pièce est occupé par un...
 m de long, 1,20 de large et 1,50 de haut...
 de henn, hache et muraghe grave...

est scellé par un solide mortier qu'il faut briser avant de pro-
 der à l'ouverture (**R 6, D 14**) représente 3500 points d'encombre-
 ment les aventuriers devront se mettre à plusieurs pour le soulever
 s'ils ne recourent pas à la magie

Bien que Fenni soit connu pour avoir bâti le tombeau de Hargim,
 son règne passé dans l'ombre de son prédécesseur ne l'a pas cou-
 vert de gloire. Le changement du nom de la cité et la construction du
 caveau n'étaient en fait que des tentatives pour partager un peu de la
 renommée du grand roi. Pendant la réalisation des tombes fut la
 proie d'une obsession sans cesse croissante pour leur sécurité. Il eut
 des fausses entrées (66-68) destinées à éliminer les profana-
 teurs, et les méfaits de ces derniers devinrent pour lui une idée fixe
 qu'il poursuivit jusqu'à sa mort. Son esprit n'a toujours pas trou-
 vé la paix — il est uni à sa tombe sous la forme d'une Ombre. Il n'est
 pas suet à l'instabilité dans ce secteur qu'il ne quittera pas pour pour-
 suivre des fuyards. Les enchantements de sa hache à une main lui
 ont permis de...

75. Entrée du Caveau des Trois Rois *

magique. Un examen des lieux par un PJ disposant de la compétence
 Exploration Minière ou ayant dans ses carrières celle d'Émétaïste
 de Pilleur de Tombes révélera que cette pierre est artificielle et
 semble dissimuler un espace secret. Elle peut être brisée (**R 8, D 15**)
 ou éliminée par la magie.

76. Caveau des Trois Rois

Le caveau s'est effondré ne laissant plus de libre qu'un espace qu'
 varie entre 0,9 m et 4,50 m. Toute personne connaissant Exploration
 Minière peut se rendre compte que l'endroit est très dangereux, ce que
 avec un Test d'Int.

de trépassants et de poussière. Il faudrait plusieurs...
 F...
 es et leurs bijoux écrasés. La valeur totale de ce qui pourrait
 l'ère représente 200 CO 300 pour un spécialiste dans ce

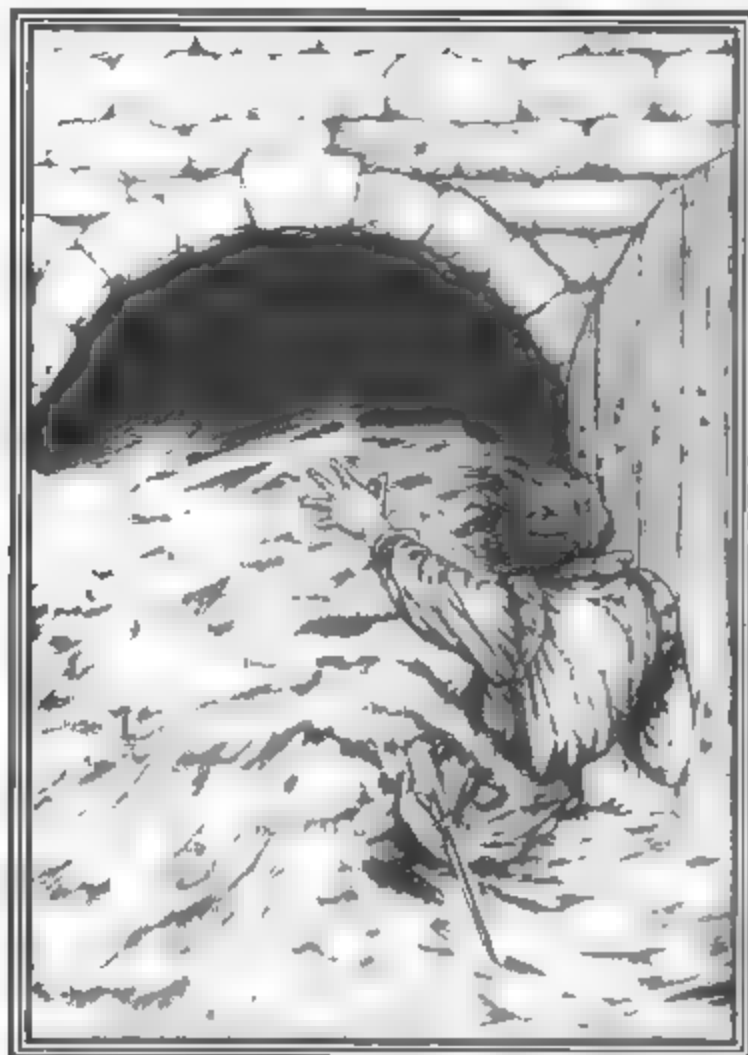
77. Entrée du Caveau de Darbli *

est ouverte par une pression sur un petit bouton...
 bord intérieur du battant. En même temps cela
 neutralise le piège du passage intérieur — si la porte est simplement
 (**R 4, D 15**) il reste actif.

trois lances d'acier projetées vers l'entrée depuis le
 du couloir. Il est déclenché par une plaque de pression incrustée
 soi, à l'entrée. Chaque lance a un **CC** effectif de 45 pour toucher
 s, qu'elle frappe avec une **F 5**.

78. Caveau de Darbli *

Darbli n'était pas très apprécié des prêtres de Kadar-Grayning car
 il avait tenté de réduire leurs pouvoirs et de se mêler des affaires
 pieuses. C'est pourquoi ils se montrèrent négligents dans la
 préparation de sa dernière demeure. Le piège relativement bénin



du passage en est la seule défense et elle est particulièrement humide. Des colonies luxuriantes de moisissures garnissent sol et murs — les variétés rouge et jaune, bien représentées, recouvrent le sarcophage.

Ce dernier mesure 1,80 m de long sur 1,20 de large et de haut. Le couvercle n'est pas scellé et ne représente que 1250 points d'encombrement. Toute tentative pour s'en approcher dérangera certainement les moisissures.

L'humidité générale a même pénétré à l'intérieur du cercueil et le corps de Darbi est loin d'être regardable. Quiconque le voit doit réussir un Test de CI (+10 pour les carrières passées ou présentes de Médecin, Pilleur de Tombes, Traquant de Cadavres ou Nécromante) pour ne pas être malade pendant 1D4+6 minutes (+10 à tous les tests, déplacements imités à allure prudente ne peut que parer en combat) — toucher effectivement au corps fait courir 25% de risques de contracter la Putréfaction. Des fils d'or et d'argent, ainsi que quelques perles, sont peints sur le couvercle. (R 7, D 25) de 3D10+50 CO.

79. Entrée du Caveau de Hargrim *

Cette porte est cachée et est en pierre. Les joueurs qui essaient de la découvrir subissent une pénalité de -30 de -10 pour les Pilleurs de Tombes. Une fois qu'ils l'auront trouvée, les aventuriers distingueront (par le toucher ou la magie) le nom de Hargrim gravé dessus. Pour l'ouvrir, l'un d'eux devra lire les runes dans un sens, puis dans l'autre. Le battant pivotera alors.

Si les tentent de le forcer (R 10, D 55), ils déclencheront un piège magique. La façade de pierre cache une fine couche de cuivre pur d'ou à chaque coup porté (c'est-à-dire tout coup qui endommagera la porte) jaillira un éclair qui ira frapper le responsable. Il est identique à ceux créés par le sort de Magie de Bataille du même nom.

Un deuxième piège a été placé dans le couloir intérieur. Il peut être normalement détecté mais pas désarmé — après tout, qu'on entre dans la tombe de Hargrim après qu'elle a été scellée ne peut avoir de bonnes intentions. L'ensemble du sol est composé de plaques pression provoquant des chutes de gravats sur toute la longueur du passage dès que quelqu'un s'avance. La distance jusqu'au sommet des marches est de 10 mètres pouvant être parcourus en un seul tour à une allure normale ou rapide. Ceux qui courent sous la pluie de pierres encaissent un coup automatique de F 4 — les coups critiques peuvent concerner la tête ou le tronc, à chances égales.

Les roches tombent pendant 1D4+4 rounds. Au bout de 3 rounds, le couloir représente un terrain difficile. Après 5 rounds, il est intraversable — il faudra 25 jours-homme pour le dégager, quatre personnes pouvant y travailler simultanément. Les Nains sont deux fois plus efficaces que les autres.

Le long des escaliers, des cordes tressées ont été méticuleusement sculptées dans la pierre. Un troisième piège que l'on ne peut désarmer protège cette zone. Dès que le palier supporte un poids supérieur à 1000 points d'encombrement (en principe au moins 4 personnes), une herse vient en sceller les deux extrémités. Les fentes du plafond, masquées par une illusion, ne seront remarquées que si PJ qui se livrent aux recherches réussissent un Test d'Int (+10 niveau pour les illusionnistes).

Ceux qui se tiennent sous les grilles au moment de leur chute vont réussir un Test d'Ésquivage (+10) ou encaisser un coup automatique de F 5. Une fois en place, elles sont verrouillées et doivent être brisées (R 7, D 25) ou contournées par magie. Les décorations sont une masse ondante de serpents aux couleurs éclatantes qui se faufilent à travers les barreaux et s'en prennent aux captifs.

Vingt serpents rampent à l'attaque par chaque extrémité du palier. moins que la magie ou une quelconque autre ruse ne parvienne à détourner, chaque personnage présent sera assailli par 1D6 reptiles par round. Notez soigneusement le total des créatures tuées afin de ne faire intervenir un trop grand nombre. Lorsque 40 auront été exterminées, les réserves en seront épuisées.

80. Passage Inferieur *

La porte secrète qui mène à la tombe de Hargrim, salie 82, est cachée avec un soin tout spécial (+40 pour la découvrir, sauf pour les Pilleurs de Tombes présents ou passés — 20 seulement). Elle a été créée pour l'éternité et le seul moyen de l'ouvrir consiste à la détruire (R 7, D 25) ou à la contourner par magie.

Le passage est hanté par six Revenants — les esprits des guerriers Nains qui prononcèrent le puissant serment de garder la tombe de Hargrim jusqu'à la fin des temps. Ils attaqueront quiconque entrera dans le corridor mais ne poursuivront pas les adversaires qui fuiront en descendant les escaliers.

81. Fausse Porte *

C'est un ouvrage très élaboré. Le chambranle, qui comporte sa décoration le symbole couronne-et-marteau de Hargrim, est encastré dans un mur de fer bordé de cuivre et incrusté d'argent. Au centre du panneau trône la rune H surmontée d'une couronne et d'un marteau.

Il est nécessaire de préciser que cette porte est en fait posée sur un mur aveugle. Ce n'est qu'un élément d'un nouveau piège qui se déclenche dès que les joueurs passent à travers les piliers. La serrure, particulièrement complexe, peut être normalement crochétée (DS 50). Des joueurs intelligents devraient avoir quelques soupçons — les autres caveaux ont apparemment été créés pour l'éternité, alors pourquoi installer une serrure ici ? Si les joueurs ne y prêtent attention et que les autres systèmes de défense déjà fait des ravages dans le groupe, accordez aux Nains une

n Test d'Int. (Plus de Termes) 0.87 0.96 0.97 0.98 0.99 1.00

que la se R D
orme da e d R D
eux qui sont en D I
erados F R
da 60 cm d R D
08: n

2 Caveau de Hangrum *

Elle fait 4,50 m de dia
 durant la transition entre p
 nés d'une s
 Les se courent vers
 ur former une voûte
 es qu'elles se séparent son
 in les représentant des sc
 des victoires

sud, quatre sta
 e tâche occupent
 age de Hargrim il mesura 2 40 m d
 reur et a été faite dans une pu
 e de 1 1 m de noir et de gr
 e de 1 1 m a été praver

draperies de soie noire sont accrochées
te brodées en fil d'or et d'argent d
gram, un ouvrage similaire recouvre le mur du fond
ite soulevée fait naître une il s'agit, un énorme l'a-
vue de corps apparaît en en dans le couloir précédant le cavea
et sa voix se tonne
en khazaidé dans une forme datant de plusieurs siècles

[illegible]

20) ou fuir pendant un round sous l'effet de la peur après cette mise en garde.

y trouver la mort
 ntre nombreux et
 ens prêtres noirs ont v
 ement défectueuses des div
 ides et les sorts permettr
 Ils sont au cœur d

[illegible]

5. En attendant que les autres
 6. se réveillent, les anges
 7. se disputent le corps
 8. du mort.

5. aussi le passage d'une créature vivante à l'autre des deux premiers.



Les quatre statues des héros nains s'agitent pour attaquer imm
 à leur destruction ou s'elles triomphent de tous leurs adversaires.

...e semble être d'un seul tenant sans soudre
...
...nt la magie fait fusionner les
...in tout. Le sort employé peut être
...par le Cristal de Terre ou par une
...ensuite souleve le couvercle — il
...e.

R **D** **E**

CC+30 F+3

Le vers à voûte supporte une étrange
blanc et de gris le Cristal d'Eau.

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont de précieux objets de jeu. Comme toujours, vous devez favoriser les actions les plus brillantes.

Un personnage moyen devrait obtenir 30 Points d'Expérience par séance de jeu, selon ce qui vous convient. Un personnage qui joue mal ou sans inspiration peut obtenir zéro, pour un jeu mauvais ou sans inspiration vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant accompli une grande aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Le montant des Points d'Expérience est proportionnel à l'importance de la participation des personnages et à la difficulté de la tâche.

Ne divisez pas les PE par le nombre de PJ. Les PE sont attribués à chaque PJ individuellement. Les PE sont attribués à chaque PJ individuellement.

La Citadelle Perdue

0-30 Pour chaque incident ou rencontre du voyage

Les Voûtes de Kadar-Gravning

Général

- 20 Pour chaque porte secrète découverte
- 10 Pour chaque piège découvert et désarmé
- 0 Pour avoir survécu à chaque piège déclenché.

Approche des Voûtes

- 0-100 Pour avoir choisi une approche initiale efficace
- 200 Pour avoir convaincu les Nains de se joindre à l'expédition
- 200 Pour avoir attaqué le fort de Kadar-Gravning

Cachots

- 0-50 Pour avoir eu affaire aux Goules

Niveau de l'Entrée Principale

- 50 Pour avoir franchi l'entrée principale sans être blessé
- 10 Pour être élu chef des guerriers de la faction

Entrée Supérieure et Appartements Royaux

- 20 Pour avoir découvert chacun des secrets de la salle
- 0-50 Pour avoir eu affaire aux statues de la salle du Trône
- 0-50 Pour avoir eu affaire à l'esprit de la salle
- 0-50 Pour avoir affronté les Revenants de la salle du Trône
- 20 Pour avoir découvert le Document 1
- 20 Pour avoir découvert le Document 2

Catacombes

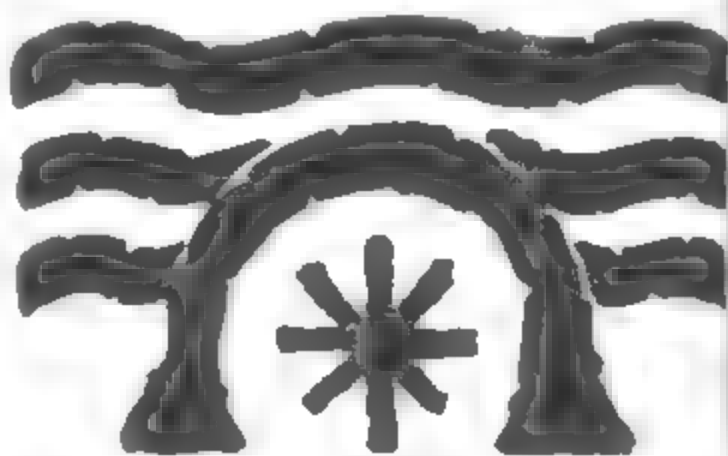
- 100 Pour avoir découvert le plan du réseau de tunnels
- 100 Pour avoir exécuté le rituel de la salle du Trône
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête
- 100 Pour avoir vaincu les Revenants dans la tempête

L'Armée de Mendri

- 100 Pour avoir vaincu l'Armée de Mendri

Points de Destin

- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile
- 100 Pour avoir joué un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile



Le Cristal d'Eau



Le Cristal d'Eau appartient à un jeu de quatre cristaux aux pouvoirs uniques. Chacun d'eux est un objet magique très puissant, mais lorsqu'ils sont associés, leurs capacités sont multipliées.

Ce chapitre se termine par quelques notes sur l'utilisation conjointe du Cristal d'Eau et des autres Cristaux du Pouvoir, que les aventuriers ont déjà en leur possession s'ils ont achevé avec succès les précédentes aventures de la campagne.

Utilisation du Cristal

Comme pour tous les Cristaux du Pouvoir, un personnage doit s'accorder avec le Cristal d'Eau avant d'arriver à l'employer au maximum de ses capacités. Pour cela, il doit *Méditer* en tenant la pierre. Il ne récupère aucun Point de Magie pendant ce temps, mais effectue un Test d'Intelligence (+10) au coût de 1 PM. Lorsque le test est réussi, il s'est accordé avec le Cristal.

Chacun des pouvoirs, en commençant par le premier de la liste et en progressant jusqu'au dernier, est alors découvert après une heure d'étude ininterrompue et la réussite d'un Test d'Intelligence (+10).

Son possesseur n'a ensuite rien à faire que de tenir la pierre et se concentrer sur l'effet voulu, en réussissant un Test de FM, sans modificateur, pour obtenir.

Après utilisation d'un pouvoir mineur, le Cristal reste inerte pendant un tour entier, durant lequel aucun autre pouvoir mineur ne peut être utilisé. Dans le cas d'un pouvoir majeur, cette inertie dure 1D6 heures, pendant lesquelles seuls les pouvoirs permanents sont en fonction.

Les Pouvoirs du Cristal

Ils se divisent en trois catégories : permanents, mineurs et majeurs.

Pouvoirs Permanents

Le Cristal d'Eau produit automatiquement les effets suivants, que son détenteur soit accordé avec lui ou non.

Protection contre l'Eau

Le porteur est complètement à l'abri des inconvénients dus à l'eau, aussi bien magique que normale. Cela comprend les Elémentaux, la pluie, les sorts, etc. Vous pouvez, si vous le voulez, ne pas le dire aux joueurs et établir alors votre mise en scène de telle sorte qu'ils ne soient jamais sûrs de bénéficier de cette protection.

Protection contre les Elémentaux

Aucun Elemental de Feu ne peut approcher à moins de 20 mètres du Cristal, quelles que soient les circonstances.

Cet effet est modifié si les Cristaux d'Eau et de Feu sont associés.

Détection des Autres Cristaux du Pouvoir

Lorsque le Cristal d'Eau se trouve à moins de 1,5 kilomètre d'un de ses frères, son cœur lui d'un éclat rouge. Plus il s'en rapproche, plus l'intensité de cette lumière augmente, mais cela ne permet pas de déterminer la position de la deuxième gemme — l'effet n'est pas assez précis.

Pouvoirs Mineurs

Respiration Aquatique

Le Cristal est capable de lancer ce sort une fois par heure. Contrairement au même pouvoir du Cristal d'Air, celui-ci n'immunise pas contre les effets de l'air vicié, des poisons gazeux et du vide absolu.

Marche sur l'Eau

Ce sort, que le Cristal peut lancer une fois par heure, prend fin au moment où l'utilisateur entre en contact avec de la terre ou de la pierre sous quelque forme que ce soit. Si on marche sur du bois, il y a également 50% de risques pour que les effets s'interrompent immédiatement.

Pluie Torrentielle

Ce sort est utilisable à volonté, sans restriction quant au nombre d'emplois quotidiens. Le porteur doit cependant réussir à chaque fois un Test de FM pour en maîtriser l'effet. En cas d'échec, ce pouvoir élémental échappe à son contrôle et c'est une Animation des Eaux qui a la place : chaque pseudopode porte alors une attaque sur une créature choisie au hasard autour de l'utilisateur. Le sort prend fin après le premier round.

Corrosion

Bien qu'il puisse faire appel à ce sort une fois par heure, le porteur doit systématiquement réussir un Test de FM. En cas d'échec, c'est une Explosion qui intervient, centrée sur lui. Le sort Corrosion est présente dans RSP.

Séparation des Eaux

Bien qu'il puisse faire appel à ce sort une fois par heure, le porteur doit systématiquement réussir un Test de FM. En cas d'échec, le pouvoir échappe à son contrôle et un Elemental d'Eau non contrôlé de taille 1D6+3 est évoqué.

Extinction

Le Cristal peut lancer ce sort un nombre illimité de fois par jour.

Evocation Mineure

Une fois par jour et une fois par nuit, le Cristal peut évoquer le unique Elemental d'Eau de taille 5.

Pouvoirs Majeurs

Bien que tous ces pouvoirs puissent être employés selon la fréquence indiquée, le Cristal reste toujours inerte durant la période précédemment indiquée après une utilisation.

Animation des Eaux

Le Cristal peut lancer ce sort quatre fois par jour, mais jamais plus d'une fois dans la même heure. Le détenteur doit cependant toujours réussir un Test de FM pour en garder le contrôle. En cas d'échec, c'est un Elemental d'Eau de taille 1D6+3, non contrôlé, qui est évoqué.

Rupture

Ce pouvoir peut intervenir une fois toutes les trois heures. Le porteur désigne comme cible un individu ou un groupe situés à moins de 48 m de lui et dans son champ de vision, pendant un bref instant. Le volume d'eau contenu dans la cible est doublé.

Cela provoque de graves lésions internes matérialisées par un jet automatique de F6, modifié par l'Endurance mais non par l'armure.

ses magiques doivent être enchantées spécifiquement contre pour être efficaces. La réussite d'un Test de **FM** permet de réduire les images de moitié. Les résultats des coups critiques sont déterminés avec la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les créatures vivantes.

L'utilisateur doit effectuer un Test de **FM** en cas d'échec, toutes les créatures vivantes qui se trouvent à moins de 48 m sont affectées.

Utilisation Majeure

Une fois par semaine, le Cristal peut évoquer un unique Elemental de taille 1D ou bien 1D3+1 Elementaux d'Eau de taille 5, selon ce que choisit son possesseur.

Effets Secondaires

Les pouvoirs de l'utilisateur sont complètement bleus pendant les 2-5 jours suivant l'emploi de n'importe quel pouvoir. Si il fait à nouveau usage de la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent et devient permanent si vous estimez qu'un personnage a abusé des capacités du Cristal.

Le Cristal d'Eau dans le Jeu

Comme ses trois frères, le Cristal d'Eau est un objet magique très précieux. Vous ne devriez en aucun cas laisser les personnages le servir inconsidérément, comme ils le font avec la plupart des objets magiques. Les notes qui suivent sont là pour vous aider, en particulier pour que MJ à développer les réactions du Cristal lorsqu'il est activé.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, la description de ses pouvoirs ne mentionne pas le contrôle ou la conjuration des Elementaux évoqués. C'est intentionnel — de la part de Tzeentch, cela signifie qu'il a intégré au Cristal des faiblesses et des modifications qui ne peuvent qu'engendrer le Chaos. Ceci en est un exemple, de même que la difficulté de maîtriser les pouvoirs qui peuvent provoquer des *Rafales de Vent* non attendues ou des effets autres que ceux espérés.

La pierre est littéralement bormée d'un pouvoir élémentaire qui, si elle n'est pas correctement manipulée, se libère parfois dans la mauvaise direction. Servez-vous de cette tendance pour inspirer quelques frayeurs aux aventuriers. Les résultats pouvant être obtenus avec cette relique puissante ne devraient jamais être tenus pour acquis.

Lorsque vous les décrivez, gardez à l'esprit la nature principalement obscure de leur source. À chaque fois, l'effet souhaité subit des distorsions infimes, le plus souvent sans conséquence. Si aucune variation inattendue ne vous vient à l'esprit, considérez qu'elles n'ont pas été remarquées. Nous ne voulons pas dire que le Cristal n'agit pas comme il est indiqué mais simplement que — par des descriptions pittoresques — vous glisserez quelques allusions relatives à son origine. La proximité d'une telle source d'énergie devrait amener les joueurs (et les personnages) à ressentir un vague malaise.

Rappelez-vous aussi que le test de **FM** est impératif pour contrôler un pouvoir. Vous aurez ainsi l'occasion d'introduire quelques erreurs de comportement de la pierre.

Supposons, par exemple, qu'un aventurier souhaite utiliser le Cristal d'Eau pour séparer les eaux d'un lac souterrain. Selon le résultat de son test de **FM**, vous obtiendrez les résultats suivants :

ÉCHEC DE 30 OU PLUS : Rien ne se produit — en option, un échec retentissant (99-00) a des conséquences terribles — tous les Elementaux des environs deviennent fous, le lac entre en ébullition, son niveau monte de 2010 x 0,3 m (de 0 à 6 m) ou il se produit tout autre effet dramatique.

ÉCHEC DE 10-29 : Rien ne semble se produire. Pourtant, le personnage s'aperçoit par la suite que le niveau de l'eau monte lentement mais sûrement.

ÉCHEC DE 0-9 : Les eaux pourraient se diviser, mais plutôt horizontalement que verticalement, en ne laissant qu'une mince couche d'air entre deux épaisses couches d'eau. Vous pourriez aussi décider qu'elles se séparent au bon endroit, mais de quelques petits centimètres.

REUSSITE DE 0-29 : Les eaux se séparent comme désiré, mais avec un phénomène secondaire ou de manière curieuse. « Le lac cligne des grands yeux larmoyants qu'il vient d'ouvrir puis il se dresse et, d'un grand geste courtois, vous fait signe de passer. »

REUSSITE DE 30 OU PLUS : Le lac a disparu. Dans le cas d'une masse isolée, il cesse tout simplement d'exister. S'il était alimenté par des cours d'eau, ceux-ci le reconstituent progressivement. Le fond est sec et solide et des poissons encore humides frotent sur la poussière agglomérée.

Association de deux Cristaux du Pouvoir

Le Feu et l'Eau étant des Elements opposés, les deux pierres correspondantes ne peuvent être associées. Un contact physique entre elles provoque un éclair brillant — toute personne se tenant à moins de 5 mètres encaisse un coup automatique de F 4 et les deux Cristaux se repoussent violemment pour atterrir à 1D6 mètres l'un de l'autre.

L'association de deux Cristaux accorde autrement les pouvoirs suivants :

Pouvoirs Automatiques

Partage de la Puissance

Lorsque deux des gemmes sont associées, leurs différents pouvoirs peuvent être employés plus souvent. Un de ceux auxquels on ne peut normalement faire appel qu'une fois par semaine, par exemple, est alors disponible deux fois par semaine.

Protection Accrue

Lorsqu'une personne détient deux des Cristaux, toutes les protections automatiques s'appliquent à quiconque la touche ou est touché par elle, qu'elle le veuille ou non.

Eau et Air

L'association des Cristaux d'Eau et d'Air accorde les pouvoirs suivants :

Pouvoirs Mineurs

Brume Mystique

Ce sort peut être utilisé à volonté, mais avec un Test de **FM**. En cas d'échec, il y a une déperdition de pouvoir. Lancez 1D6 : 1-2 — le Cristal d'Eau provoque une *Pluie Torrentielle* 3-4 — le Cristal d'Air provoque une *Rafale de Vent* 5-6 — de l'*Air Fétide* est généré, centré sur les pierres.

Pouvoirs Majeurs

Glaciation

4

Effets Secondaires

F

Eau et Terre

Pouvoirs Mineurs

Terrain Difficile

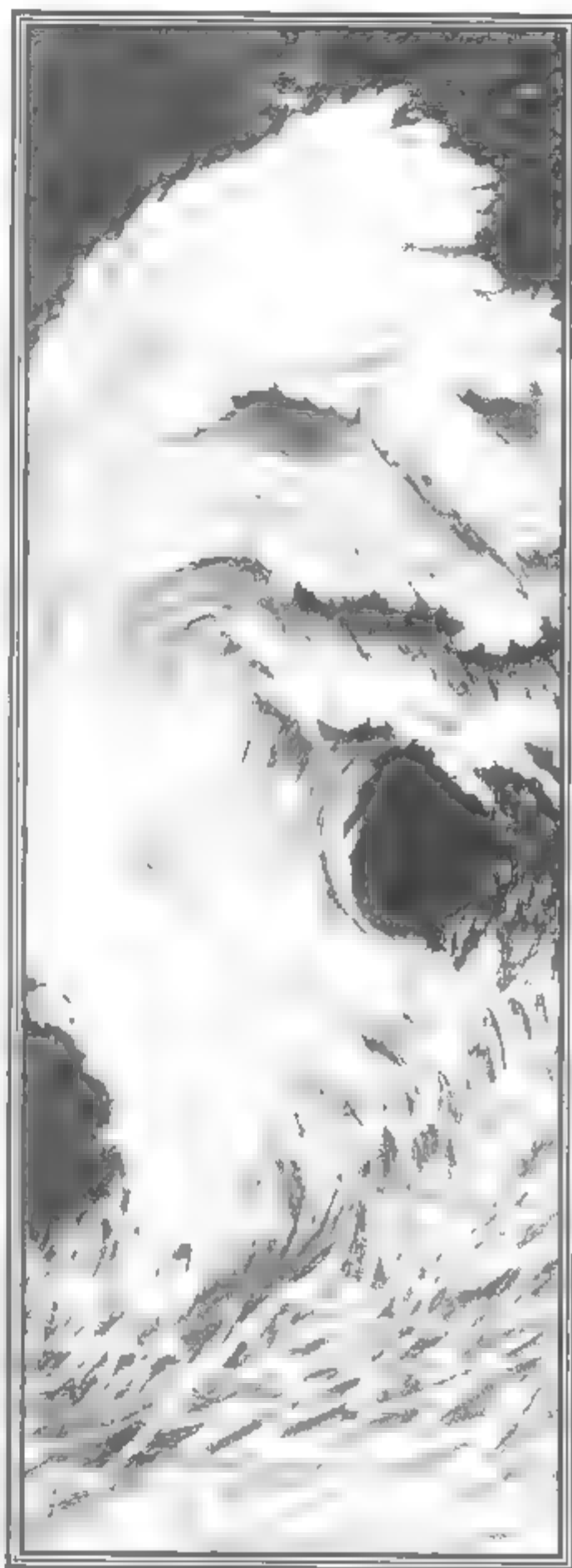
11

« *Journal de la Société Scientifique* »

FM

Pouvoirs Majeurs

Petrification

[illegible]

Effets Secondaires

$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} \right) = \frac{1}{4}$

Profils

RF

La Citadelle Perdue

Orques Sombres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14	

COMPÉTENCES

garde Coups Précis Coups Puissants Esquive

POSSESSIONS

ne de mailles à manche
e dague fl +10 D Prd

Guerriers Orques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	4	7	20	1	29	29	18	29	18	29	18		

COMPÉTENCES

POSSESSIONS

s casque et bouclier (2 PA —
a ou hache dague fl +10 D 2 Prd

Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	7	20	1	18	18	18	18	18	18	18	18		

COMPÉTENCES



POSSESSIONS

FE Bch

Araignée Géante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Sec
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	

REGLES SPECIALES

Son exosquelette chitineux lui

Serpent de Roches

M CC CT F E B I A Dax Cd Int Cl FM Soc

REGLES SPECIALES

Les Voûtes de Kadar-Gravning

Goules des Cachots

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	4	5								

REGLES SPECIALES

FM

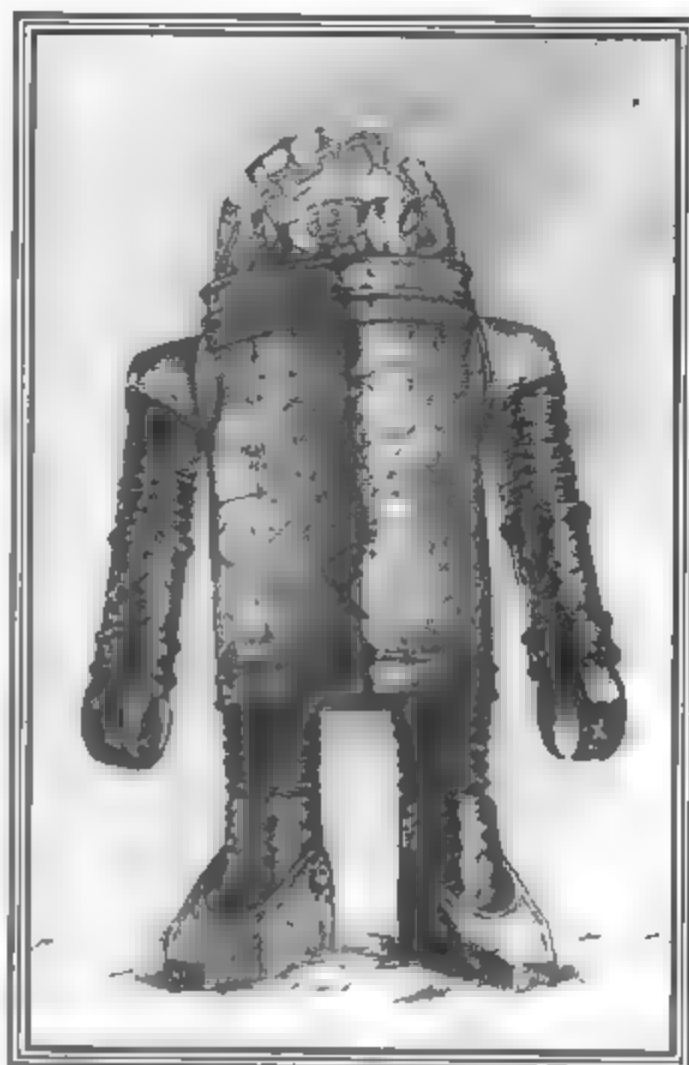
Serpents — Cuisine (Entree Principale)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	1			

REGLES SPECIALES

Automate — Réserve de l'Atelier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	-	5	5	15	13	2	30		-	-		



REGLES SPECIALES

ri-se contre tous les effets psychologiques.

Statues de Guerriers Nains
Salle du Trône

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

REGLES SPECIALES

g q u o s e l e s
n a q i q j e s

Fantôme de la Reine Kervista
Chambre de la Reine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	0	0	3	15	32	1	-	23	30	23	25	35

REGLES SPECIALES

116

ne sous forme de fantôme hanté le lieu où elle a été assassinée par les Orques. Elle ne peut pas se déplacer et de retrouver ses esprits et son pouvoir de posséder à son pouvoir de posséder à ses fins. Malheureusement, elle ne peut pas parler. Les gardes des environs se sont chargés de la faire disparaître. Ainsi, même si elle parvient à se libérer, elle ne le sait pas. Les esprits d'intelligence sont certains.

Le sort de la reine peut être posé. Si elle est possédée, elle ne peut pas mourir. La victime doit réussir un test de **FM**. Les magiques n'ont aucun effet, sauf si elles sont dirigées contre la magie influençant l'esprit. Les magiques. Aucun des deux adversaires.

Si le test de **FM** est raté, la victime perd 1D10 points de **FM**. Si son score est réduit à zéro, elle tombe sous le contrôle des points de **FM** perdus sont récupérés et le personnage possédé peut effectuer les actions et rejeter l'esprit. Pendant le temps de la possession, les compétences basées sur les **F E I** et **Dex** mais pas les

autres. Après s'être emparée d'un corps, si elle est Graving, cherchant vainement parmi les esprits. Si la personne possédée est une créature, elle se débattre mais n'attaque pas. Si elle est un être humain, elle ne peut supporter d'y pénétrer sans mourir. Si elle est un être humain, elle est obligée de le faire. Elle en sera libérée au retour. Cependant, l'esprit de la victime est libéré. Si le personnage mourra à cause du choc, l'esprit de la victime reprendra le contrôle de son corps. Si elle est un être humain, elle perd également 1D3 Points de **CI**.

Revenants — Chambre du Roi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	

RÈGLES SPÉCIALES

Les revenants sont instables en dehors de la chambre du roi. Ils provoquent tous les effets psychologiques. Provoquent la mort des vivants. Immunisés contre les armes non-magiques. Les revenants de **F** à leur victime. Lorsque son score de **FM** est réduit à zéro, les points perdus sont récupérés au rythme d'un point par jour de repos complet. Cette attaque, considérée comme une attaque magique, est considérée comme une attaque magique. Les créatures immunisées contre les attaques magiques. Éthéraux — traversent les murs. Les revenants de **F** à leur victime.

Éléments de Feu — Couloir de la Voûte

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	45	45	5	5	45	45	5	45	45	45	45	45	

RÈGLES SPÉCIALES

Les éléments de feu peuvent lancer une Boule de Feu. Les éléments de feu peuvent lancer une Boule de Feu.



Spectres — Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

REGLES SPECIALES

Sujets à *instabilité* en dehors du temple. Immunisés contre les effets psychologiques. Provoquent la peur ou la terreur à leur choix chez les créatures vivantes. Immunisés contre les armes magiques. Les coups qu'ils portent n'infligent pas de dommages mais leur victime doit réussir un Test de **FM** ou se retrouver paralysée pour 2D6 tours. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non magiques. Éthéraux — traversent les murs et autres objets solides sans pénalité.

Gargouilles — Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	50	2	89	89	89	89	89	14

REGLES SPECIALES

Démons Majeurs indépendants — soumises à toutes les règles correspondantes. Sujettes à *instabilité* en dehors du temple. Provoquent la peur chez les créatures vivantes de moins de 4. Attaquent les effets psychologiques. Démons Majeurs ou les divinités. Ne peuvent voir.

Statues de Gargouilles — Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	0	6	8	30	30	2	45					

REGLES SPECIALES

Immunisées contre les effets psychologiques et les soins spirituels, mais contre les attaques non-magiques de Force 4. Attaquent uniquement par immobilisation — voir Le Royaume.

Elemental de Feu — Temple

voir le Rituel Funéraire Royal. Si, à son évocation, l'Élémental ne contrôle pas, servez-vous du profil donné pour les Éléments du couloir de la voûte.

Ombre — Tombe de Fenni

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	*	4	17	30	1	18	18	18	18	18	

REGLES SPECIALES

Sujette à *instabilité* en dehors de la tombe de Fenni. Immunisée contre tous les effets psychologiques. Provoque la peur chez les créatures vivantes. Immunisée contre les armes non-magiques qu'elle porte n'infligent pas de dommages mais font perdre 1 point de **F** à sa victime. Lorsque son score en **F** est réduit à zéro, ces effets perdus sont récupérés au rythme de 1 par tour. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non-magiques. voir le livre de règles pour plus de détails sur le drain de Force et les Points de Magie. Au premier contact, Ombre dispose de 4 points de Force et 8 de Magie. Sa hache magique (arme simple) porte un enchantement qui permet d'ignorer les effets des armures, sauf lorsqu'elles sont magiques. — inflige des dégâts normaux. pas de drain de **F**.

Serpents — Tombe de Hargrim (Palier)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1		24	10	24	24	

REGLES SPECIALES

Attaquent par une morsure venimeuse.

Revenants Nains

Tombe de Hargrim (Passage Inferieur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	

REGLES SPECIALES

Sujets à *instabilité* en dehors du passage inférieur. Immunisés contre tous les effets psychologiques. Provoquent la peur chez les créatures vivantes. Immunisés contre les armes non-magiques. Les coups qu'ils portent n'infligent pas de dommages mais font perdre 1 point de **F** à leur victime.

Le **F** en **F** est réduit à zéro. Cette dernière mesure perdue est récupérée au rythme de 1 par jour de repos. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non-magiques. Éthéraux traversent les murs et autres objets solides sans pénalité.





L'Expedition Royaliste

Cranneg Clerc de Grungni, Niveau 3

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
13 75 54 68 82 43

COMPETENCES

SORTS

Magie Mineure

Magie Don de Langues, Feux
Flamme die Luminescence Ouver-
ture Renton de Porta Sommeil Sans ver-
Zone de Chaleur Zone de

Magie de Bataille

Niveau 1 — Aura de Resistance Boule de Feu
rebelle Guérison des Blessures Légeres Rafale

Aura de Protection Démolition
Magie Panique Magie
ent Magie Zone de Fermeté Zone de

Niveau 3 — Espe Anmée Fuite Instab lité
Magie Invulnérabilité aux Feches Pont
Magie Stupidité Magie

Magie Elementale

Niveau 1 — Assaut de Pierres Zone de Dissi-

POSSESSIONS

anneau de trois

leltre de Jade Enchanté Potion de Soins (4 doses)

Kadri, Clerc de Grungni, Niveau 2

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

COMPETENCES

— voir ci-dessus
et ques —
Magie Théo

SORTS

Magie Mineure

D — les Exorcisme Feux F

Magie de Bataille

ura de Protection Démolition
Magie Panique Magie Ra e-

autres

Tombe de Hargrim (Chambre Funeraire)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int C FM Soc
1 0 0 4 23 40 4 - 1R 1R 1R 1R 29

REGLES SPECIALES

contre les effe-
à leur choix chi-

FM

raysee po-
Je a fecte BS
s Ehn aux —

Statues de Guerriers Nains

Tombe de Hargrim (Chambre Funeraire)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
30 3 40

REGLES SPECIALES

esprit ainsi que
FM s

Magie Elementaire

POSSESSIONS

Robes bâton daque (I +10 D 2 Prd 20) doses

Dern, Clerc de Grungni, Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	10	31	1	30	40				

COMPÉTENCES

Alphabétisation — Khazalide Occidentale — Elocution — Exploitation Minière — Morts-vivants — Incantation — Occidentale — Langues Hermétiques — Sens de la Magie — Théologie

SORTS :

Magie Mineure

3 Po

Don

Magie de Bataille

Magie Elementaire Niveau 1 — Zone de Dissimulation

POSSESSIONS

Robes bâton daque (I +10 D 2 Prd 20) Potion de Soins doses

Yanni et Bradni, Clercs de Grungni, Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	10	31	1	30	40				

COMPÉTENCES

Alphabétisation — Khazalide Occidentale — Elocution — Exploitation Minière — Morts-vivants — Incantation — Occidentale — Langues Hermétiques — Sens de la Magie — Théologie

SORTS :

Magie Mineure

13 Points de Ma

Don de Langue

Magie de Bataille

Magie de Bataille

Magie Elémentaire

POSSESSIONS

Robes bâton daque (I +10 D 2 Prd 20) Potion de Soins doses

Sundrum, Erudit, ex-Etudiant, ex-Artisan, ex-Apprenti Artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	10	31	1	30	40				

COMPÉTENCES

POSSESSIONS

Les Spécialistes

Artisans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	23	3	4	9	45	1	42	48	54	52	81	26

COMPÉTENCES

Alphabétisation — Khazalide Occidentale — Exploitation Minière — Morts-vivants — Occidentale — Métallurgie — Travail du Méta





Elle est composée d'une centaine de Nains dragons de dix menés par un sergent. A tous les niveaux leurs se gents sont identiques à ceux de l'expédition simplement deux fois plus nombreux. Les personnages suivants viennent s'y ajouter.

Grumdin, Commandant General Chevalier Errant, ex-Capitaine Mercenaire

Grumdin est un solide gaillard — pas aussi puissamment bâti que Brogar mais plus communicatif et d'une plus grande agilité. Tout le monde sait qu'il est le puissant bras droit de Mendor mais qu'un commandant expérimenté et capable. « Tiens, Monseigneur Craneg, quelle agréable surprise ! Qu'avez-vous donc là ? Que chose pour notre très cher roi, peut-être ? »

Kazran, Clerc de Grungni, Niveau 3

Les différences entre Kazran et Craneg ne se limitent pas simplement au fait qu'ils sont dans des camps opposés. Alors que Craneg ne sert que sa propre personne à force de machiavélisme, Kazran est totalement dévoué à sa cause. Mendor est le roi légitime et ceux qui ne sont pas d'accord sont des traîtres à la race qui méritent d'être damnés aussi bien dans ce monde que dans l'autre. La Couronne de Hargrim revient légitimement à Mendor tant qu'il y aura un souffle de vie chez Kazran, aucun traître, aucun hérétique ne pourra en priver. « Au nom de Grungni, et de notre race, je vous l'ordonne, ne luttiez pas contre notre cause juste et glorieuse. Rendez la Couronne, confessez votre hérésie et prenez pour être pardonnés ! »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	30	4	5	11	43	1	41	77	52	69	80	40

COMPETENCES

Alphabétisation — Khaza de Connaissance des Parchemins
Conscience de la Magie — Eloquence — Exploitation Minière — Histoire
Utilisation des Mots Vivants — Incantations — voir ci-dessous
Magiques Hermétiques — Magie Arcane Naine — Méditation — Magie
Sens de la Magie — Théologie

SORTS :

Magie Mineure : 27 Points de Magie
Alarme Magique — Don de Langues — Feux Fatigués — Flamme de Luminescence — Ouverture de la Porte — Sommeil — Sons Verrus — Magie de Zone de Chaleur — Zone de Silence

Magie de Bataille : Niveau 1 — Aura de Résistance — Boule de Feu — Début de Force de Combat — Guérison des Blessures Légères — Ratale d'Éclair
Niveau 2 — Aura de Protection — Brouillard Mystique — Demolition — Éclair Fénix — Magie de Paroche Magique — Ralliement Magique — Zone d'Éclair
Niveau 3 — Fuite Instabilité Magique — Invulnérabilité aux Feux — Feu Magique — Po Magique — Stupidité Magique

Magie Elementale Niveau 1 — Assaut de Pierres — Zone de Dissimulation
Niveau 3 — Effondrement

POSSESSIONS

Robe d'Endurance +2 — bâton — hache — dague II +10 D 2 Prd 20
parchemin permettant 3 incantations d'Assaut de Pierres, Joyau d'Énergie 10 Points de Magie

Bestiaire : Le Poltergeist

Le Poltergeist est un être surnaturel qui se manifeste par des bruits, des objets qui bougent, des lumières qui s'allument, etc. Il est souvent associé à des lieux hantés ou à des personnes qui ont vécu des événements tragiques. Les Poltergeists sont capables de déplacer des objets lourds, de briser des vitres, de faire tomber des plafonds, etc. Ils sont également capables de communiquer avec les humains, mais leur communication est souvent confuse et incompréhensible. Les Poltergeists sont considérés comme des esprits malins et sont souvent craints par les humains.

PHYSIQUE

Le Poltergeist est un être invisible et ne peut être vu par les humains. Il est capable de se déplacer à travers les murs et les portes, et peut également se téléporter. Les Poltergeists sont souvent décrits comme des formes floues et éthérées, et peuvent parfois être vus sous la forme de lumières ou de bruits.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES : Les Poltergeists sont des êtres psychologiques et ne peuvent être forcés d'abandonner leur domaine. Ils sont capables de communiquer avec les humains, mais leur communication est souvent confuse et incompréhensible. Les Poltergeists sont considérés comme des esprits malins et sont souvent craints par les humains.

REGLES SPECIALES

Le Poltergeist est un être surnaturel qui se manifeste par des bruits, des objets qui bougent, des lumières qui s'allument, etc. Il est souvent associé à des lieux hantés ou à des personnes qui ont vécu des événements tragiques. Les Poltergeists sont capables de déplacer des objets lourds, de briser des vitres, de faire tomber des plafonds, etc. Ils sont également capables de communiquer avec les humains, mais leur communication est souvent confuse et incompréhensible. Les Poltergeists sont considérés comme des esprits malins et sont souvent craints par les humains.

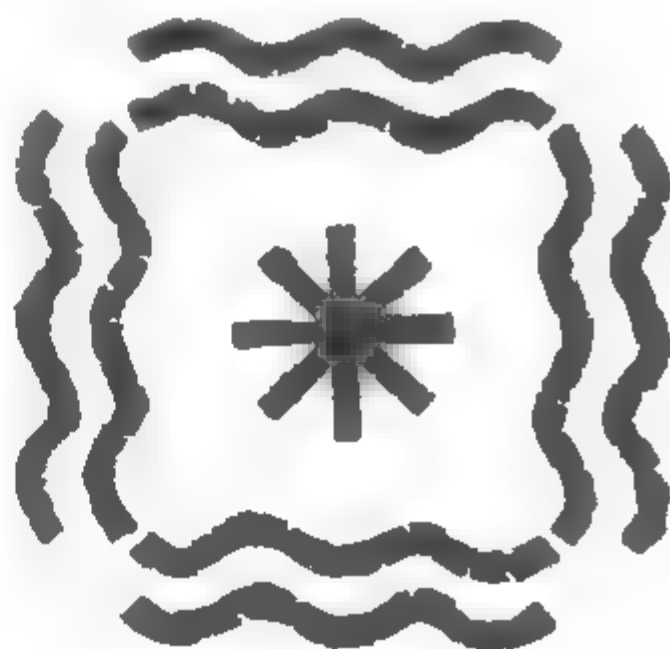
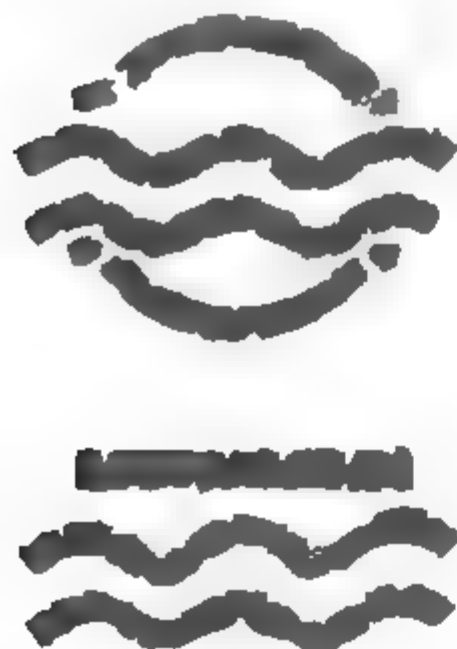
Le Poltergeist est un être surnaturel qui se manifeste par des bruits, des objets qui bougent, des lumières qui s'allument, etc. Il est souvent associé à des lieux hantés ou à des personnes qui ont vécu des événements tragiques. Les Poltergeists sont capables de déplacer des objets lourds, de briser des vitres, de faire tomber des plafonds, etc. Ils sont également capables de communiquer avec les humains, mais leur communication est souvent confuse et incompréhensible. Les Poltergeists sont considérés comme des esprits malins et sont souvent craints par les humains.

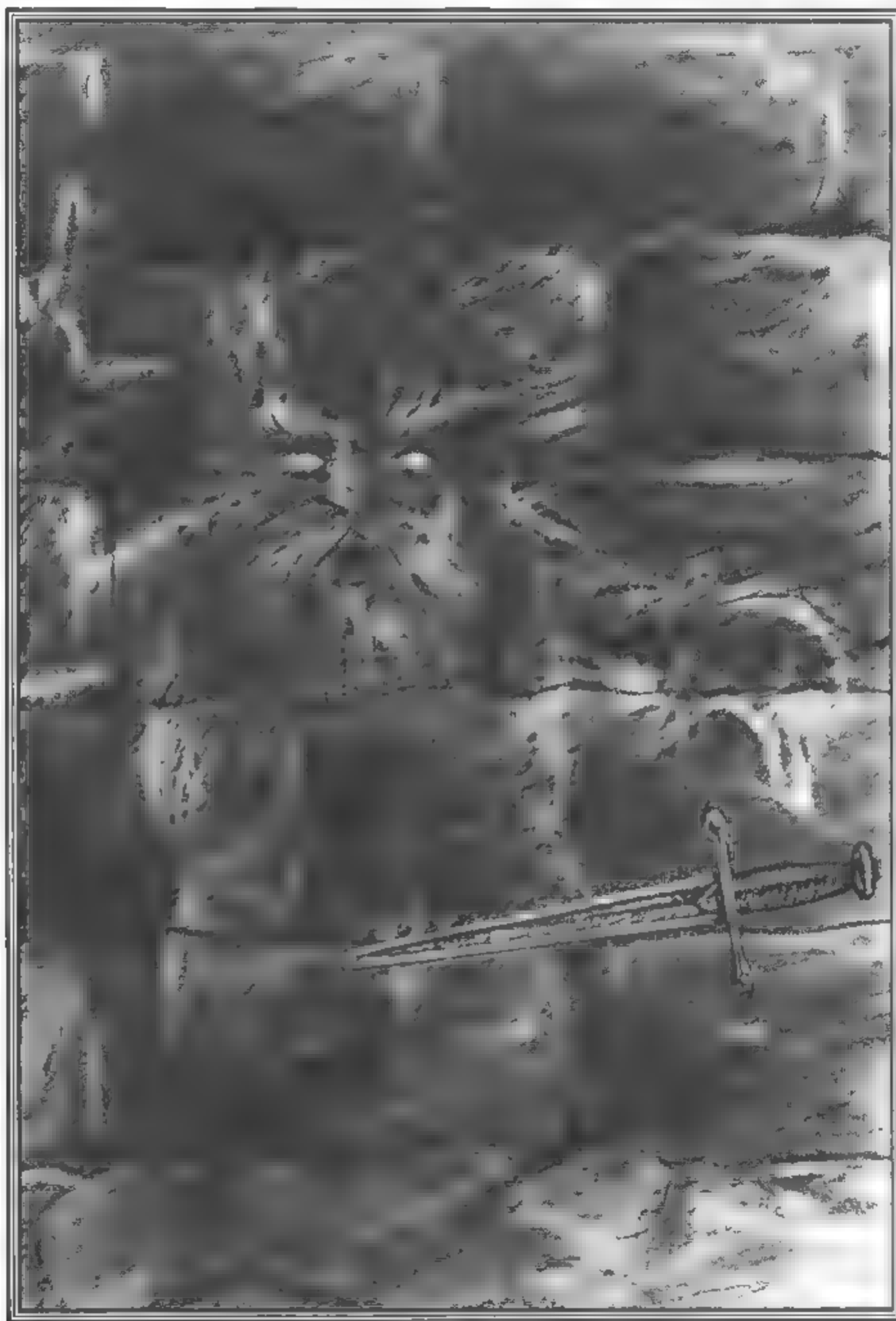
A

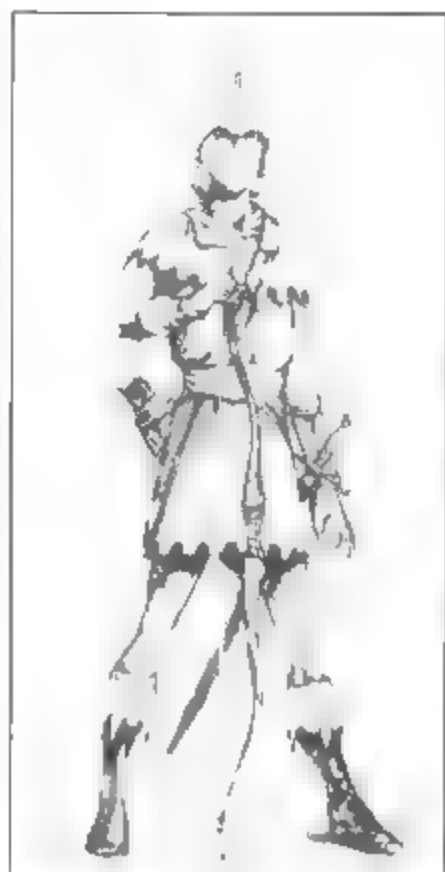
Le Poltergeist est un être surnaturel qui se manifeste par des bruits, des objets qui bougent, des lumières qui s'allument, etc. Il est souvent associé à des lieux hantés ou à des personnes qui ont vécu des événements tragiques. Les Poltergeists sont capables de déplacer des objets lourds, de briser des vitres, de faire tomber des plafonds, etc. Ils sont également capables de communiquer avec les humains, mais leur communication est souvent confuse et incompréhensible. Les Poltergeists sont considérés comme des esprits malins et sont souvent craints par les humains.

Le Poltergeist est un être surnaturel qui se manifeste par des bruits, des objets qui bougent, des lumières qui s'allument, etc. Il est souvent associé à des lieux hantés ou à des personnes qui ont vécu des événements tragiques. Les Poltergeists sont capables de déplacer des objets lourds, de briser des vitres, de faire tomber des plafonds, etc. Ils sont également capables de communiquer avec les humains, mais leur communication est souvent confuse et incompréhensible. Les Poltergeists sont considérés comme des esprits malins et sont souvent craints par les humains.

M CC CT F E B I A Dex Cd nt CI FM Soc
0 4 4 4 0







*Cailission Œilargent, Assassin,
ex-Garde du Corps, ex-Chasseur de Primes,
ex-Franc-Archer*

Le personnage de Cailission Œilargent est un assassin expérimenté, ancien garde du corps et chasseur de primes. Il est connu pour sa précision et sa discrétion. Ses compétences en franc-archerie et en combat rapproché sont remarquables. Il a une longue histoire de meurtres et de trahisons, ce qui lui a valu une réputation de l'un des plus dangereux assassins du royaume. Ses motivations sont complexes, mêlant vengeance personnelle et intérêt personnel. Il est un personnage charismatique et manipulateur, capable de se faire passer pour n'importe quel rôle selon ses besoins.



*Borgin Barbefendue, Explorateur,
ex-Apprenti Sorcier, ex-Etudiant, ex-Erudite*

Borgin Barbefendue est un explorateur et un érudit, ancien apprenti sorcier et étudiant. Il est connu pour ses découvertes et ses connaissances approfondies en magie et en histoire. Ses compétences en exploration et en combat sont également remarquables. Il a une longue histoire de voyages et de découvertes, ce qui lui a valu une réputation de l'un des plus grands explorateurs du royaume. Ses motivations sont complexes, mêlant curiosité personnelle et intérêt personnel. Il est un personnage charismatique et manipulateur, capable de se faire passer pour n'importe quel rôle selon ses besoins.

AGE : 76 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Bon (tendances neutres)
RELIGION : Lladrie (sans dévotion)
POINTS DE FOU : 2

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46		-	4	

Plan de Carrière Actuel (Assassin)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+30 ²	+30 ²	+1 ¹	+1 ¹	+6 ²	+30 ²	+3 ³	+30 ²	+20				

2348 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	67	73	5*	4	12	93	4	74	56	65	80	68	69

COMPÉTENCES

Acuité visuelle, Adresse au Tir, Alphabétisation — Far-Éclair et Occidental, Armes de Spécialisation — Lasso, Couteau de Lancer, Armes de Parade, Armes de Poing, Bagarre, Camouflage Rural et Urbain, Chance, Coups Assommants, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Désarmement, Escalade

Figure, Force Accrue*, Langue Étrangère — Occidentale, Musique — Luth, Pistage

POSSESSIONS

Veste de cuir, cotte de mailles sans manches et casque 1 PA — *Éte/tronc 0/1 PA — Bras) arc elfique (P 32/64/300 FE 4 Rch 1) carquois avec 20 flèches, garrot 4 couteaux de lancer (P 4/8/20 FE 7 Rch 1) corde de 7,5 m avec grappin, cheva avec harnachement, séie et sacs contenant une tente individuelle, du matériel de couchage et de cuisine, une gourde d'eau de 2 litres avec une bandoulière, un luth dans une boîte en bois, une bourse renfermant 88 CO, 13/6 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

OBJETS MAGIQUES

Épée magique (D +3) 6 Flèches au Vol Infaillible, Corde Enchantée 2,4 m, dague magique — attaque empoisonnée

Notes

AGE : 86 ans
POINTS DE DESTIN : 3
ALIGNEMENT : Neutre (tendances bonnes)
RELIGION : Grungr (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	

Plan de Carrière Actuel (Explorateur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
	+20 ²	+20 ²	+1	+1	+8 ³	3	+1	+20 ²	+20 ²	+30 ²	+20 ²	+20	

1236 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	63	49	5	7*	14	57	2	41	74	68	74	67	45

COMPÉTENCES

Alphabétisation, Khazalide, Occidentale et Orrakh, Ambidextre, Astronomie, Cartographie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Escalade, Évaluation, Exploitation Minière, Fuite, Histoire, Identification des Plantes, Incantations — Magie Mineure, Langage Secret — Classique, Langue Étrangère — Occidentale, Langue Hermétique — Magikane, Légation

Linguistique, Métallurgie, Numismatique, Orientation, Pistage, Résistance Accrue*, Sens de la Magie

POINTS DE MAGIE : 4

Magie Mineure : Don de Langues, Flamme, Luminescence, Para-Puie, Somme, Zone de Chaleur, Zone de Silence

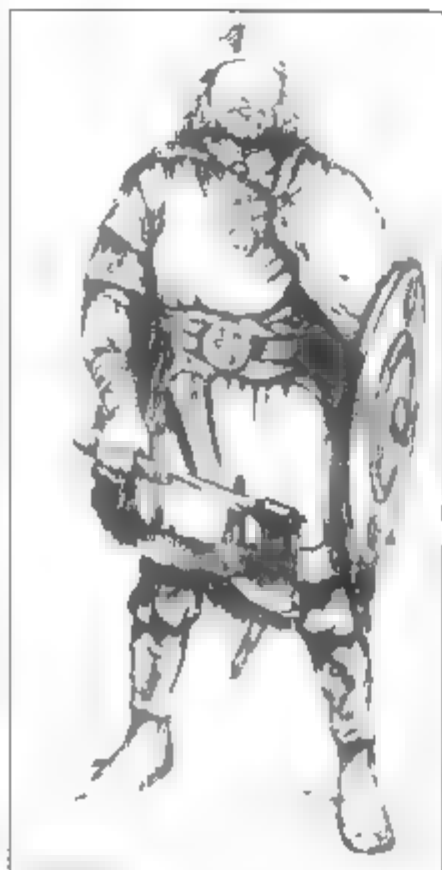
POSSESSIONS

Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) épée, dague (I +10, D 2, Prd 20), arbalète (P 32/64/300 FE 4, Rch 2) et 20 carreaux, matériel d'écriture, livres : La Poésie Épique Naine de l'Âge Héroïque, Encyclopédie des Citadelles Perdues, Vol II, La Passe du Feu Noir et Ouest, poney avec séie et harnachement, sacs avec tente à une place, matériel de couchage et de cuisine, boîte à parchemins garnie de gemmes (10 CO) pour 500 CO de pierres précieuses cachées dans les vêtements, 97 CO, 14/6

OBJETS MAGIQUES

Jouet de Pouvoir (énergie) contenant 10 Points de Magie, Loupe d'Érudition — un personnage ayant la compétence Alphabétisation comprendra toute forme d'écriture en regardant à travers la loupe, Amulette d'Adamantine*, Amulette de Charbon (3 charges), Bottes de Vitesse

Notes



*Lars Mortensen, Chevalier Errant,
ex-Sergent Mercenaire ex Combattant Embarque*

... ..

hi sues et d'une courte
néanmoins leurs, mais il peut
autres sont également mûris
eux et collectionne avidement

The diagram illustrates the experimental setup. A subject is seated at a table, looking at a screen. On the screen, there is a horizontal line. A starting point (a larger circle) is marked on the left side of the line. A target (a smaller circle) is marked on the right side of the line. A camera is positioned above the screen, recording the subject's hand movements. The subject's hand is initially positioned at the starting point. The diagram is labeled with 'Subject', 'Camera', 'Screen', 'Target', 'Starting Point', and 'Horizontal Line'.



*Oleg Kuryitsin, Capitaine Mercenaire,
ex-Explorateur, ex-Eclaireur, ex-Chasseur*

[illegible][illegible][illegible][illegible]

AGE : 24 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : J'nc
POINTS DE FOLIE : 3
TROUBLE : Français

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	5*	4	7	42*	1	31	35	23	25		

Plan de Carrière Actuel (Chevalier Errant)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30 ³	2	+3 ³	+1	+4 ⁴	+20 ²	+2 ²		+30 ³	+10	+30		

234 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	49	8*	5	11	62*	3	31	65	33	55	43	46

COMPÉTENCES

Armes de Spécialisation — Lance, Fiéau, Armes à Deux Mains
Armes de Parade Bagarre, Canotage, Coups Assommants
Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Équitation
Esquive, Force Accrue*, Héraldique, Langage Secret — Jargon

des Batailles, Langue Étrangère Occidentale, Manœuvres Nautiques, Natation, Reflexes Éclairés*, Résistance à l'Alcool, vision Nocturne

POSSESSIONS

Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout, épée, lance de cavalerie (I +20 Toucher +10 D +2 Prd 20 voir notes dans le livre de règles), dague (I +10 D 2 Prd 20), arbalète (P 32/64/300 FE 4 Rch 2), 12 carreaux, sac à dos, grappin et corde de 9 mètres, manteau à capuche bordé de fourrure, pendentif en forme de tête de loup en argent (10 CO), crâne de rat suspendu à une lamène de cuir, pendentif de bronze en forme d'ancre, pendentif de fer en forme de hache de pierre, pendentif en argent en forme de pointe de flèche de pierre, bracelet en argent (2 CO), cheva avec selle et bride, sacoches de selle contenant une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, 2 bouteilles de cognac râpeux, une lanterne, un flacon d'huile, bourse avec 23 CO, 1/8 et 4 pierres précieuses (100 CO, 150 CO, 50 CO, 50 CO), boucle de ceinture en or, 35 CO

OBJETS MAGIQUES

Hache de bataille magique CC +10 Force de Frappe, un coup de F 15 par jour, Amulette de Fer (+20 aux Tests de FM contre la magie), Amulette d'Argent Vertueux (immunise contre les effets psychologiques dus aux morts-vivants), épée chasserresse contre les Gopeinoides

Notes

AGE : 26 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Teal

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Plan de Carrière Actuel (Capitaine Mercenaire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30 ³	+30 ³	+2 ²	+2 ²	+6 ⁶	+20 ²	+2 ²	+10 ²	+40 ²	+10 ³	+30 ²	+10 ²	+20

238 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	56	5	7*	13	51	3	45	53	62	48	58	43

COMPÉTENCES

Acrobatie Équestre, Acuité Auditive, Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Lance, Camouflage Rural, Cartographie, Déplacement Silencieux Rural, Désarmement, Équitation, Esquive, Immunité contre les Poisons, Langage Secret — Forestier, Linguistique, Orientation, Pictographie — Bucheron, Éclaireur, Pistage, Résistance Accrue*, Soins des Animaux

POSSESSIONS

veste de cuir et jambières, chemise de mailles, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc, 1/2 PA — Ailleurs), épée, lance (I +10, +20 CC +10 — voir livre de règles), 2 dagues (I +10 D -2 Prd 20), arc court (P 16/32/150 FE 3 Rch 1), carquois de 30 flèches, cheval de selle, selle et filet, corde de 9 mètres, sacoches avec une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, un bidon d'eau d'un litre, 4 pièges pour petits animaux, bourse avec 135 CO, 17/8 et deux pierres précieuses (50 CO chaque)

OBJETS MAGIQUES

Amulette de Cuivre Trois Fois Bon, 2 doses de Potion de Soins, Anneau de Protection contre les Hommes-bêtes, 10 Flèches au Vol Infaillible, épée magique (I +5), 6 Flèches de Division †
† Voir **Repose Sans Paix**

Notes



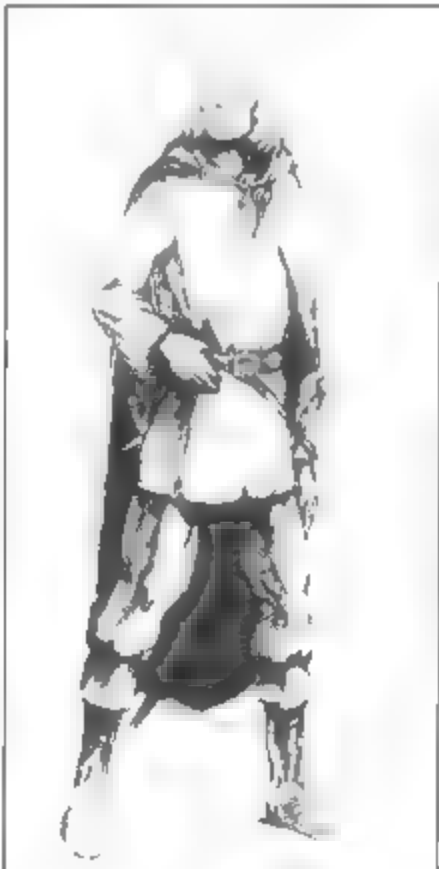
*Fiathiriel Lauderocche, Sorcier,
ex-Apprenti Sorcier*

à songe que
en Arabie
tendi

[illegible]

Figure 1. Schematic representation of the experimental design. The subjects were divided into two groups: the control group (C) and the experimental group (E). The control group (C) was divided into two subgroups: the control group (C) and the control group (C). The experimental group (E) was divided into two subgroups: the experimental group (E) and the experimental group (E). The control group (C) was divided into two subgroups: the control group (C) and the control group (C). The experimental group (E) was divided into two subgroups: the experimental group (E) and the experimental group (E).

10. *Journal of the American Statistical Association*, 1997, 92, 1013-1027.



*Klaus Treuer, Druide,
ex-Herboriste, ex-Ovate*

1000

Figure 1. Schematic representation of the experimental design. The subjects were divided into two groups: the control group and the experimental group. The control group was divided into two subgroups: the control group and the control group. The experimental group was divided into two subgroups: the experimental group and the experimental group. The control group was divided into two subgroups: the control group and the control group. The experimental group was divided into two subgroups: the experimental group and the experimental group.

Je depuis un peu plus.

姓名: _____ 学号: _____ 班级: _____
 姓名: _____ 学号: _____ 班级: _____

$$f(x) = \frac{1}{x} \quad x > 0$$

AGE 98 ans
POINTS DE DESTIN 3
ALIGNEMENT : Bon, tendances neutres.
RELIGION : Môtirique, les Elfes nomment Same

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	-	-

Plan de Carrière Actuel (Sorcier Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+0	+10	+1	+1	+4	-30 ²		+20 ²	+20 ²	+30 ²	+20		

Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	40	4	4	10	97	1	64	60	88	69	-	-

COMPÉTENCES

Acuité visuelle, Alphabétisation — Fan-Etharin, Occidental, Chant, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Cryptographie, Évaluation, Hypnotisme, Identification des Morts-vivants, Identification des Plantes, Incantations — voir ci-dessous, Langue Étrangère — Occidentale, Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Elfes, Méditation, Sens de la Magie

Sorts

Magie Mineure

43 Points de Magie
 Arme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Ouverture, Para-Pluie, Renfort de Porte, Somme, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence

Magie de Bataille

Niveau 1 — Animosité Magique, Aura de Résistance, Bouie de Feu, Débrité, Guérison des Blessures Légères

Niveau 2 — Aura de Protection, Éclair, Frénésie Magique, Panique Magique

Magie Illusoire

Niveau 1 — Action Secrète, Apparence Illusoire, Décalage Illusoire, Désorientation de l'Ennemi, Répiques

Niveau 2 — Apparence Fantomatique, Constructions Illusoires, Forêts Illusoires, Hallucination, Paimpseste

Niveau 3 — Confusion Universelle, Disparition, Ennemi Illusoire

POSSESSIONS

Armure de cuir (0/1 PA — Partout) sous sa tunique, épée, dague (1 +10 D 2 Prd 20), cheval de selle, sacs contenant une tente à une place, du matériel de couchage et de cuisine et 174 CO, 13/6 2 pierres précieuses (50 CO chaque) cachées dans les vêtements

OBJETS MAGIQUES

Parchemin portant le sort *Zone de Ferme*, Corde Enchantée 3 mètres, Joyau de Pouvoir contient 19 Points de Magie, Anneau de Protection contre les sorts de Magie de Bataille, Baguette de

AGE 23 ans
POINTS DE DESTIN 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Foi Antique, Familier chat

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	-	-	-

Plan de Carrière Actuel (Druide Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+4	+20 ²		+20 ²	+20 ²	+30	-	-	-

234 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	42	4	4	10	60	1	49	53	67	54	56	39

COMPÉTENCES

Alphabétisation, Ambidextrie, Astronomie, Bagarre, Chasse, Connaissance des Plantes, Conscience de la Magie, Déplacement Silencieux, Rura, Divination, Emprise sur les Animaux, Équitation, Identification des Plantes, Incantations — voir ci-dessous, Langage Secret — Classique, Langage de Guide, Langue Hermétique, Druidique, Méditation, Pathologie, Pictographie — Druide, Pistage, Préparation de Poisons, Raïresthésie

Sorts

Magie Mineure

21 Points de Magie
 Don de Langues, Luminescence, Para-Pluie, Somme

Magie de Bataille

Niveau 1 — Débrité, Guérison des Blessures Légères, Rafale de vent

Niveau 2 — Aura de Protection, Panique Magique

Niveau 3 — Fuite, Peur Magique

Magie Élémentaire

Niveau 1 — Assaut de Pierres, Nuage de Fumée, Zone de Dissimulation

Niveau 2 — Incendie, Pluie Torréniale, Résistance au Feu

Niveau 3 — Air Feride, Conjurat'on d'un Élémentaire, Création de Sabres Mouvants

Magie Druidique

Niveau 1 — Anti-Poisons, Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux

Niveau 2 — Agressivité végétale, Averse de Grêle, Contrôle des Animaux Géants, Métamorphose

Niveau 3 — Animation d'Arbre, Décomposition, Zone de Pureté

POSSESSIONS

Épée 2 dagues (1 +10 D 2 Prd 20), cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoches contenant du matériel de cuisine et 172 CO, 13 4

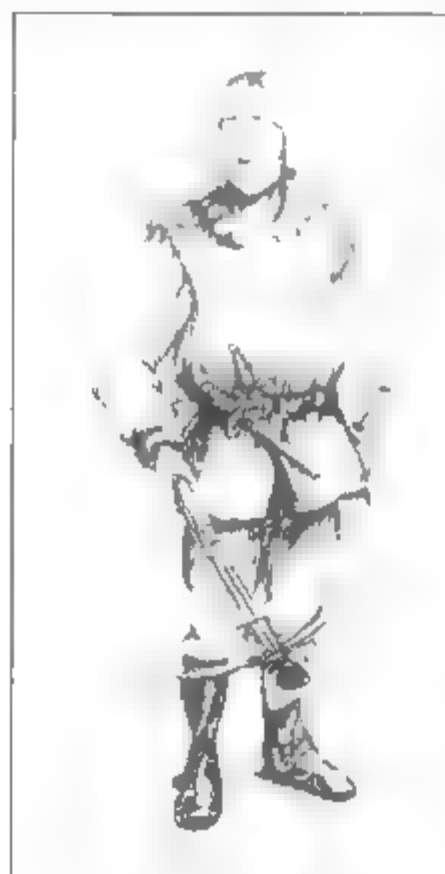
OBJETS MAGIQUES

Épée magique CC +10, D +2, dague Pierre de Lune, Bottes de Saut, Rope d'Endurance +3+, voir RSP



*Giuseppi Tollucci, Chef Rebelle,
ex-Voleur, ex-Cambrioleur, ex-Racketteur*

Il est le chef d'une bande de voleurs et de cambrioleurs qui opèrent dans les environs de la ville. Il est connu pour ses ruses et ses coups de main. Il a été arrêté plusieurs fois mais a toujours réussi à s'échapper. Il est considéré comme un grand ennemi de la justice.



*Anders Gruber, Charlatan,
ex-Contrebandier, ex-Pilleur de Tombes,
ex-Combattant des Tunnels, ex-Receleur*

Il est un charlatan qui se fait passer pour un grand maître. Il a été arrêté plusieurs fois mais a toujours réussi à s'échapper. Il est considéré comme un grand ennemi de la justice. Il a été arrêté plusieurs fois mais a toujours réussi à s'échapper. Il est considéré comme un grand ennemi de la justice.

AGE 20 ans
POINTS DE DESTIN * 2
ALIGNEMENT Neutre
RELIGION Ranaid

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29			

Plan de Carrière Actuel (Chef Rebelle)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20 ⁷	+30 ²	+1	+3 ⁴	+5 ⁵	+20 ⁶	+2 ⁷	+10	+30 ¹	+10			

*236 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	67	4	8	10	56	3	45	57	39			

COMPÉTENCES

Armes de Spécialisation — Armes de Poing Bagarre Camouflage Urbain Coups Puissants Crochetage de Serrure Déplacement Silencieux Urbain Équitation Escalade Esquive Évaluation Fuite Identification des Plantes Jeu Langages Secrets — Jargon des voleurs Jargon des Batailles Pictographie — Voistage Reconnaissance des Pièges Voie à la Tire

POSSESSIONS

Chemise de mailles sans manches, casque, veste de cuir, jambe (1 PA — Tronc/tête 0/1 PA — Ailleurs, épée 2 dagues 1 D 2 Prd 20) arbalète (P 32/64/300 FE 4 Rch 2) carquois de 20 carreaux, coup-de-poing, outils de voleur, cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacs contenant du matériel de cuisine et 235 CO 17/4 anneau en or (5 CO) boucle d'oreille en or et grenat 13 CO

OBJETS MAGIQUES

épée magique CC +20 dague magique CC +10, parer les coups rps à corps en donnant l'équivalent de 6 PA Anneau de Protection sorts +10 à tous les Tests de FM contre les

Notes

AGE 20 ans
POINTS DE DESTIN * 2
ALIGNEMENT Neutre
RELIGION Ranaid

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	3	3	6	32	1	29	3				

Plan de Carrière Actuel (Charlatan)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+0 ⁷	+10 ²	+1	+1	+4 ⁵	+20		+20	+20	+20	+20	-	-

*24 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	42	4	4				49				52	55

COMPÉTENCES

Bagarre Baratin Camouflage Rural et Urbain Canotage Chance Charisme Conduite d'Atelage Corruption Coups Assommants Coups Puissants Déplacement Silencieux Rural et Urbain Éloquence Escalade Escamotage Esquive Évaluation Langage Secret Jargon des voleurs Orientation (uniquement sous terre), Pictographie — voleur Reconnaissance des Pièges Sens de la Répartition

POSSESSIONS

Pince à levier, épée 2 dagues II +10 D -2 Prd 20) coup-de-poing, bouclier, veste de cuir, jambières de cuir et casque métallique (2 PA — Tête 1/2 PA — Partout ailleurs) cote de mailles à manches (1 PA — Tronc/bias/jambes si portée) lanterne, corde de 9 mètres, corde de 9 mètres plus grappin, arbalète (P 32/64/300 FE 4 Rch 2) carquois de 32 carreaux, outils de voleur, 4 attestations contrefaites vantant les vertus de "Elixir universel du Professeur Gruber", 6 bouteilles d'eau colorée, cheval de selle, tente à une place, matériel de couchage, sacs contenant du matériel de cuisine et 327 CO 11/4

OBJETS MAGIQUES

Bottes de Silence + Anneau de Protection contre les pièges (+10 à tous les tests concernés, dommages réduits de moitié), Potion de Soins Lâches +10, Voie à la Tire RSP

Notes



Rogni Grimsson, Massacreur de Géants, ex-Soldat, ex-Combattant des Tunnels, ex-Pourfendeur de Trolls

« J'ai entendu dire qu'il y avait des beaux-vertes et pire dans les environs. Quelle chance pourrais-je avoir de venir ici ? Je ne vois aucun mal à voyager avec vous. Désirez ma protection. Que me donnerez-vous en échange ? »

Rogni est de taille moyenne pour un Nain, et sa musculature puissante est remarquable — il n'y a pratiquement pas un pouce de graisse sur son corps. Ses yeux sont gris, ses cheveux teints en orange et raidis pour former la crête traditionnelle des Pourfendeurs de Trolls. La moindre portion apparente de sa peau est couverte de tatouages, et une lourde chaîne en or relie son nez à son oreille gauche. Rogni est fier et se met facilement en colère. Il ne mentionnera sa disgrâce à personne.

Rogni s'était particulièrement distingué au cours de sa première carrière parmi les guerriers de Caraz-a-Carak, ayant rapidement progressé. Il avait été engagé dans une troupe d'élite de combattants des tunnels chargée de rouvrir les tunnels du Bout-du-Monde et de vider les citadelles perdues de leurs occupants gobelinoïdes. Au cours d'une de ces expéditions, il a rencontré une créature morte-vivante étherale et son courage lui a fait défaut. Pour accentuer sa honte, il était à ce moment-là chargé du commandement. La seule solution qui lui restait était de devenir Pourfendeur de Trolls. Il parcourt désormais les montagnes, traquant le danger là où il se trouve — seule une mort héroïque dans une situation sans espoir peut laver son infamie. Il ne s'accorde pas le droit de se déclarer Massacreur de Géants, car il n'a pas encore massacré de Géant — ah, s'il pouvait en trouver un.

ADAR-GRAYNING - TROISIÈME JOUR

"L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

« L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

« L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

LA CHUTE DANS LES TÉNÉBRES EST UN
L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

DOCUMENT 3

ADAR-GRAYNING - SEPTIÈME JOUR

« L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

« L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

« L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

« L'ADJUTANT DU FRAUMENT DÉCOUVRE AU COURS DE NOTRE PREMIÈRE FOULEE

DOCUMENT 4

AGE : 47 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Grungu
POINTS DE FOLIE : 4
TROUBLE : Temérité Pathologique

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	46	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Plan de Carrière Actuel (Massacreur de Géants)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40 ¹	1	+3 ³	+3	+8 ⁷	+20 ²	+2 ²	+10 ¹	1		+30 ¹		

2347 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	85	37	6	7*	14	45	3	33	65	32	81	55	23

COMPÉTENCES

Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains Bagarre Coups Assommants, Coups Précis Coups Puissants, Désarmement Escalade Esquive Exploitation Minière Langage Secret — Jargon des Batailles Orientation (sous terre uniquement)

POSSESSIONS

Chemise de mailles sans manche (1 PA - Tronç) hache à deux mains (1 10, D +2), dague (1 +10 D -2 P -20), sacoche de ceinture contenant des conserves pour deux jours, chaîne de nez en or (10 CO) bracelet en or (15 CO)

OBJETS MAGIQUES

Amulette d'Adamantine*

Notes

Haine des Gobeinoides

NADAR - GRAYNING CINQUIÈME JOUR

LAQUELLE DE CESTOMAF EST CELLE D'HARGRIN?
TANT DE CHOSES SONT ENCORE À DÉCOUVRIR!
VAND SALRONS-NOUS QUE NOUS AVONS TOUT
TROUVÉ?

LA PLUS PROBABLE SEMBLE ÊTRE CELLE SUIVÉE
À L'OPPOSÉ DU TRÔNE MAIS L'OUVERTURE DE
CHACUNE NOUS FERAIT PERDRE DU TEMPS ET
DES VIES ET GRANNEL INSISTE SUR L'IM-
PORTANCE DE L'UN COMME DES AUTRES.

ET PLUS, LE PIÈGE PRINCIPAL NOUS
ÉCHAPPE ENCORE.

DOCUMENT 5

NADAR - GRAYNING SIXIÈME JOUR

GRANNEL,

LES ÉLÉMENTS ONT ACHÉVÉ AUJOURD'HUI LA
FONDACTION DU PIÈGE SITUÉ DANS LE
PASSAGE ENTRE LA RÉSERVE DE L'ATELIER
INFÉRIEUR ET L'ESCALIER EN COLIMAÇON
QUI MÈNE AUX APPARTEMENTS ROYAUX.

IL EST DÉCLENCHÉ PAR UNE PLAQUE A
PRESSION INSTALLÉE À MI-CHAMIN DES
DEUX PORTES ET DE LA CAVE D'ESCALIER
IL PROJETTE UNE PLUIE DE POINTES
DANS LE COULOIR

VEUILLEZ INFORMER LE PERSONNEL
QUE CETTE ZONE EST DÉSORMAIS
CONSIDÉRÉE COMME INTERDITE

NADAR

DOCUMENT 8

Cinquième Jour d'Occupation.

DE: Chef de l'expédition

A: Commandant Militaire

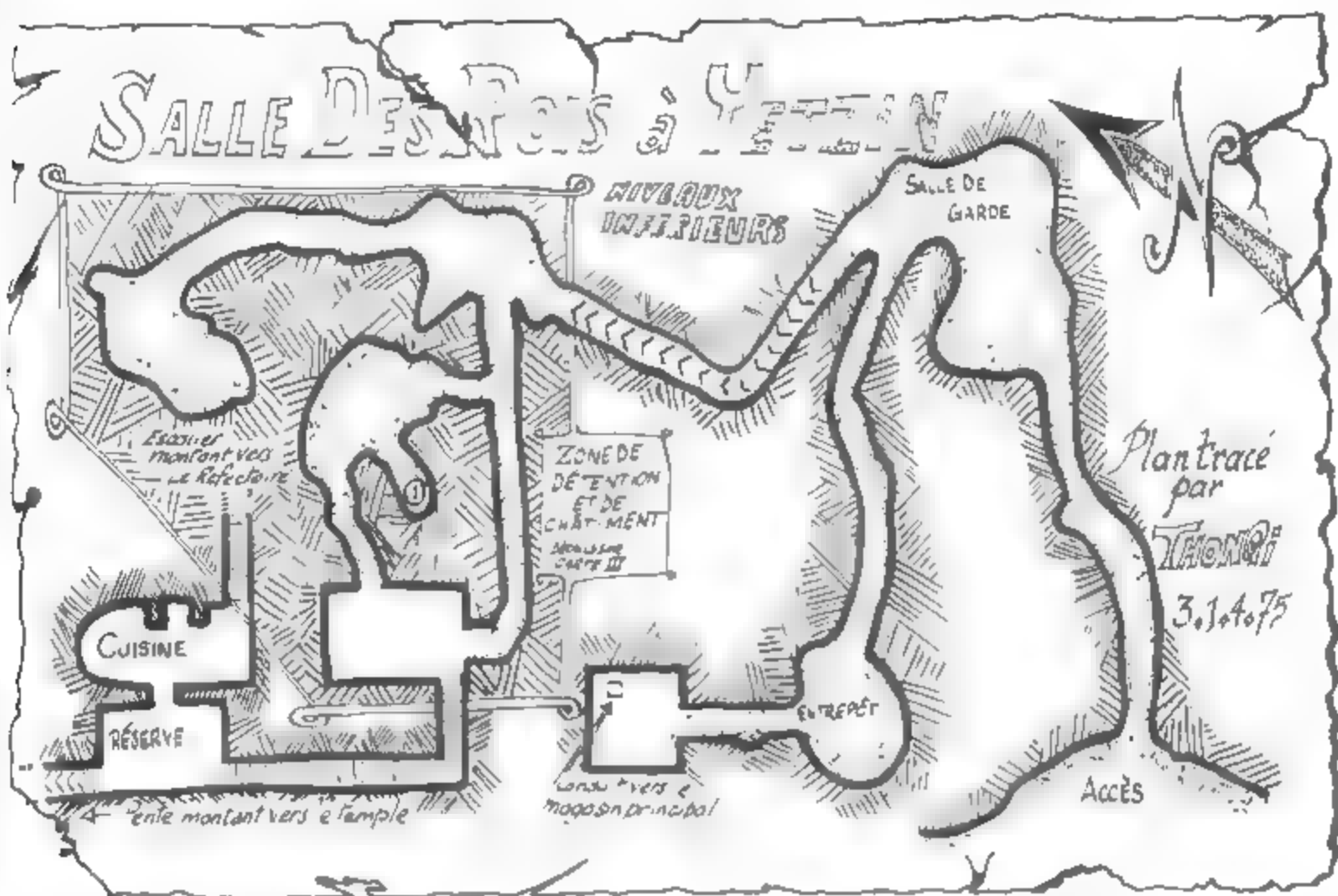
CASET. Programme de Reactivation des Pièges

Noter que les pièges suivants sont à nouveau opérationnels.

1. Celui du corridor est du grand temple. Entre l'ancien vestiaire et la fin de l'escalier.
2. Celui du passage du grand temple à la coupole.
3. Celui de l'escalier menant de la Salle de Purification au temple.

Demandez de plus amples renseignements aux ingénieurs de Sunarim et informez les troupes immédiatement.

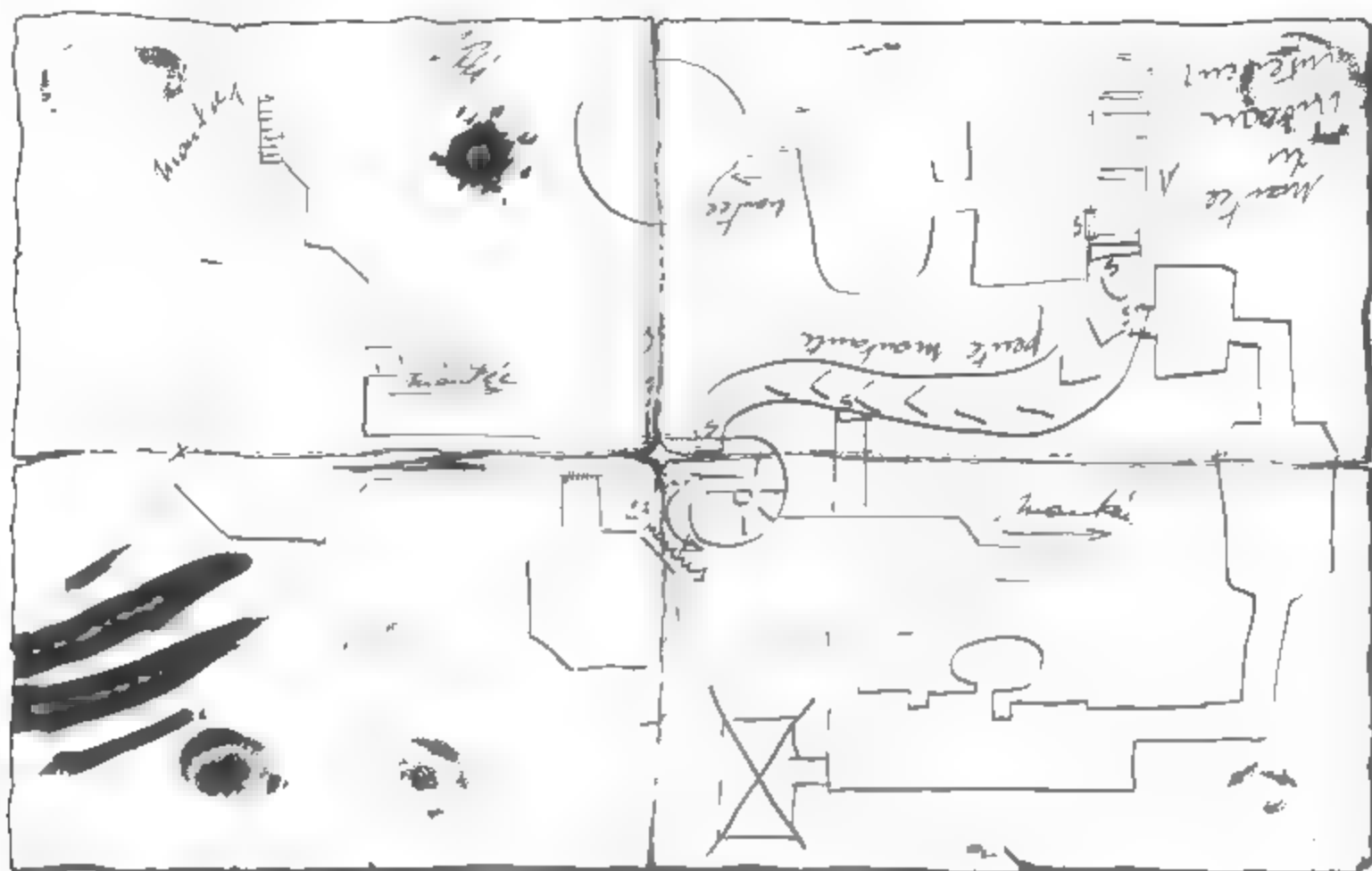
Fames



DOCUMENT 6

PRONONCEZ LES RUNES ET, AVEC DES
 MAINS FRAICHEMENT LAVEES,
 TOUCHEZ LES SIGNES SACRÉS QUI
 OSCILLENT AUTOUR DES MOTS.
 CELA, ALORS, VOUS FERA PASSER
 DANS LE LIEU SAINT, LIBÉRÉ DE
 TOUTE SOUILLURE ET LIBRE DE
 TOUTE DOULEUR.

DOCUMENT 7



DOCUMENT 9

3 : 2 : 1 : 1 Hargrim

6 : 4 : 12 : 26 Yala

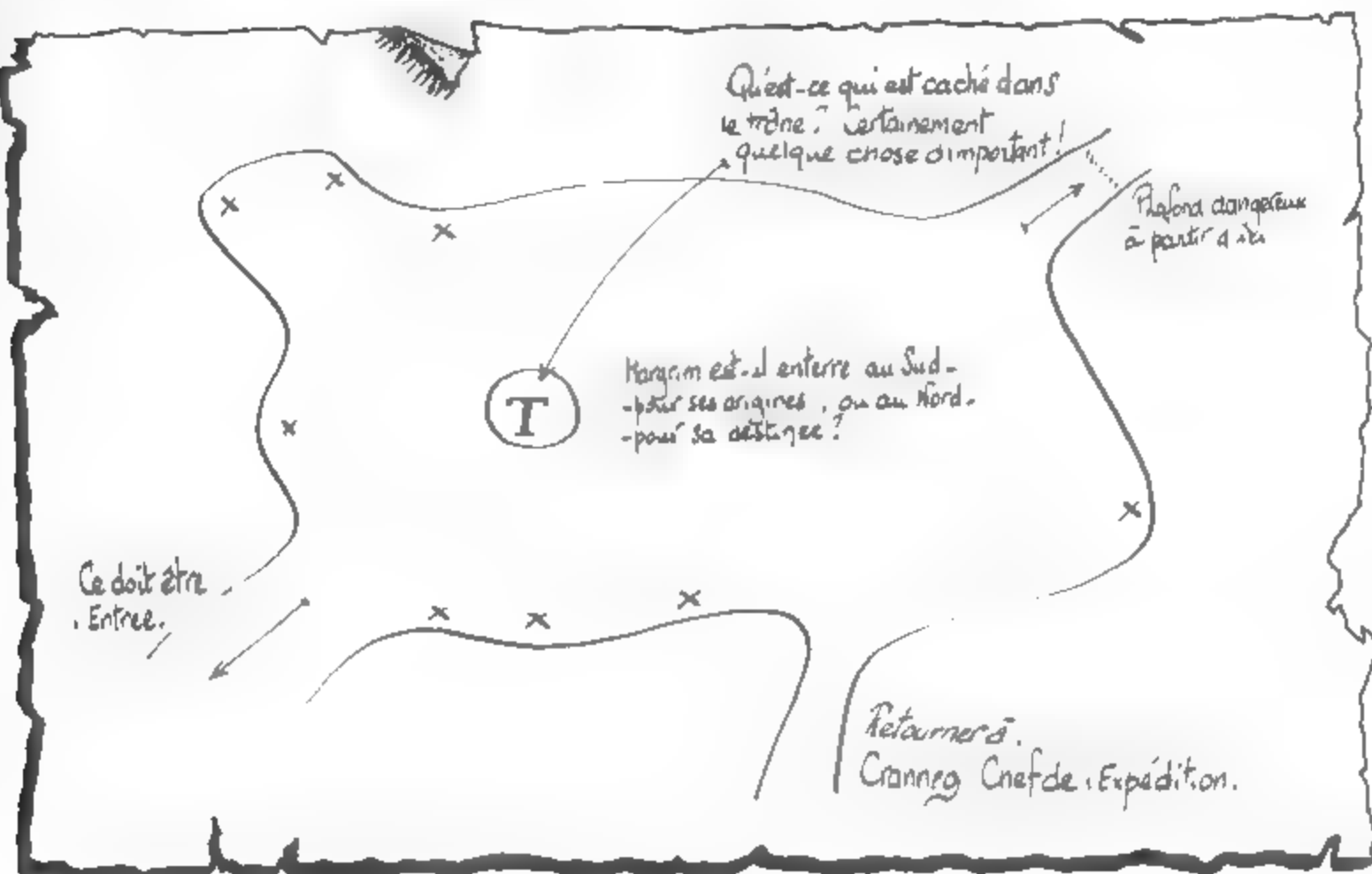
4 : 3 : 8 : 31 Kadun

5 : 2 : 7 : 70 J

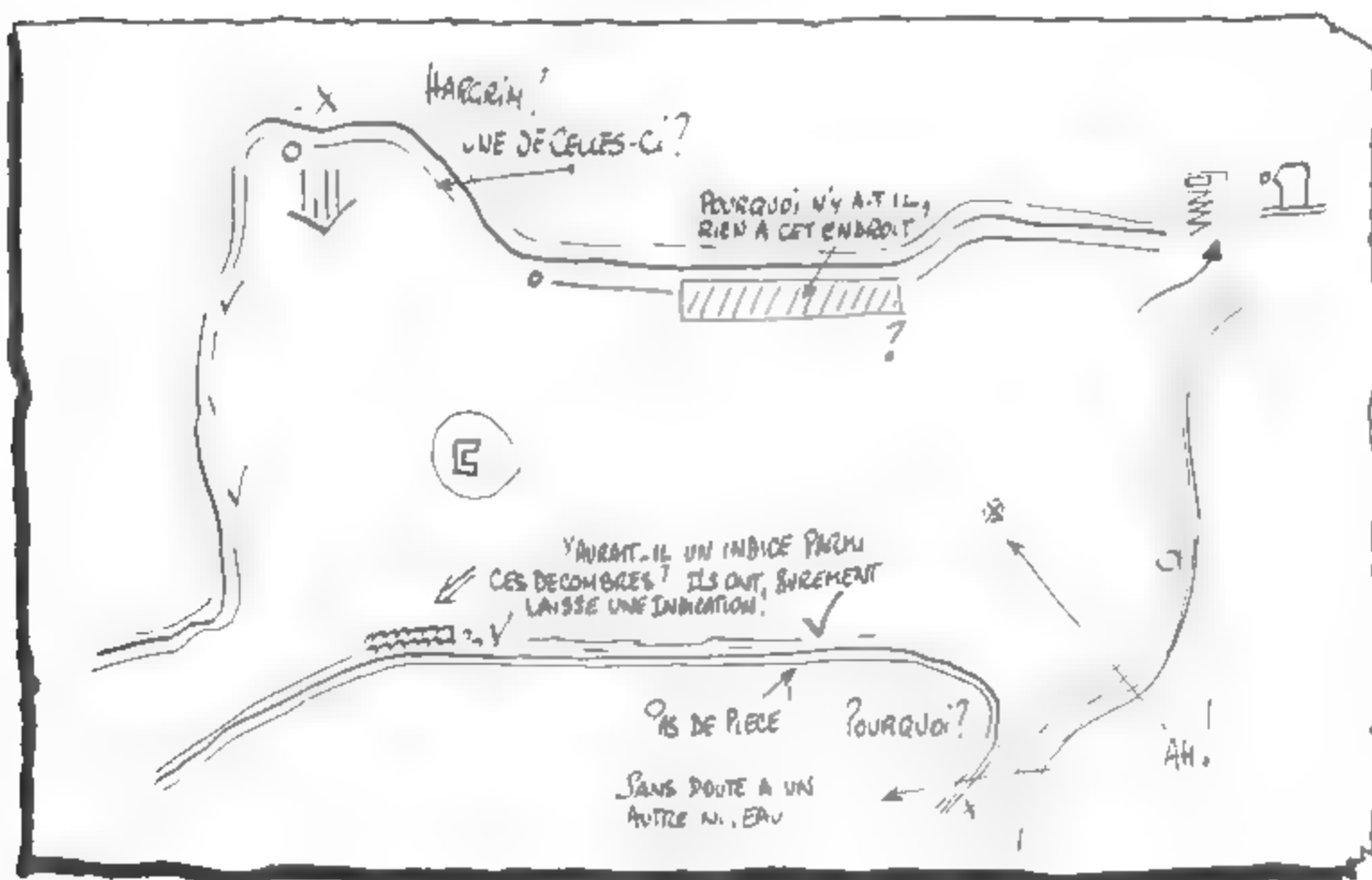
1 : 1 : : 73 Fenni

6 : 2 : 7 :

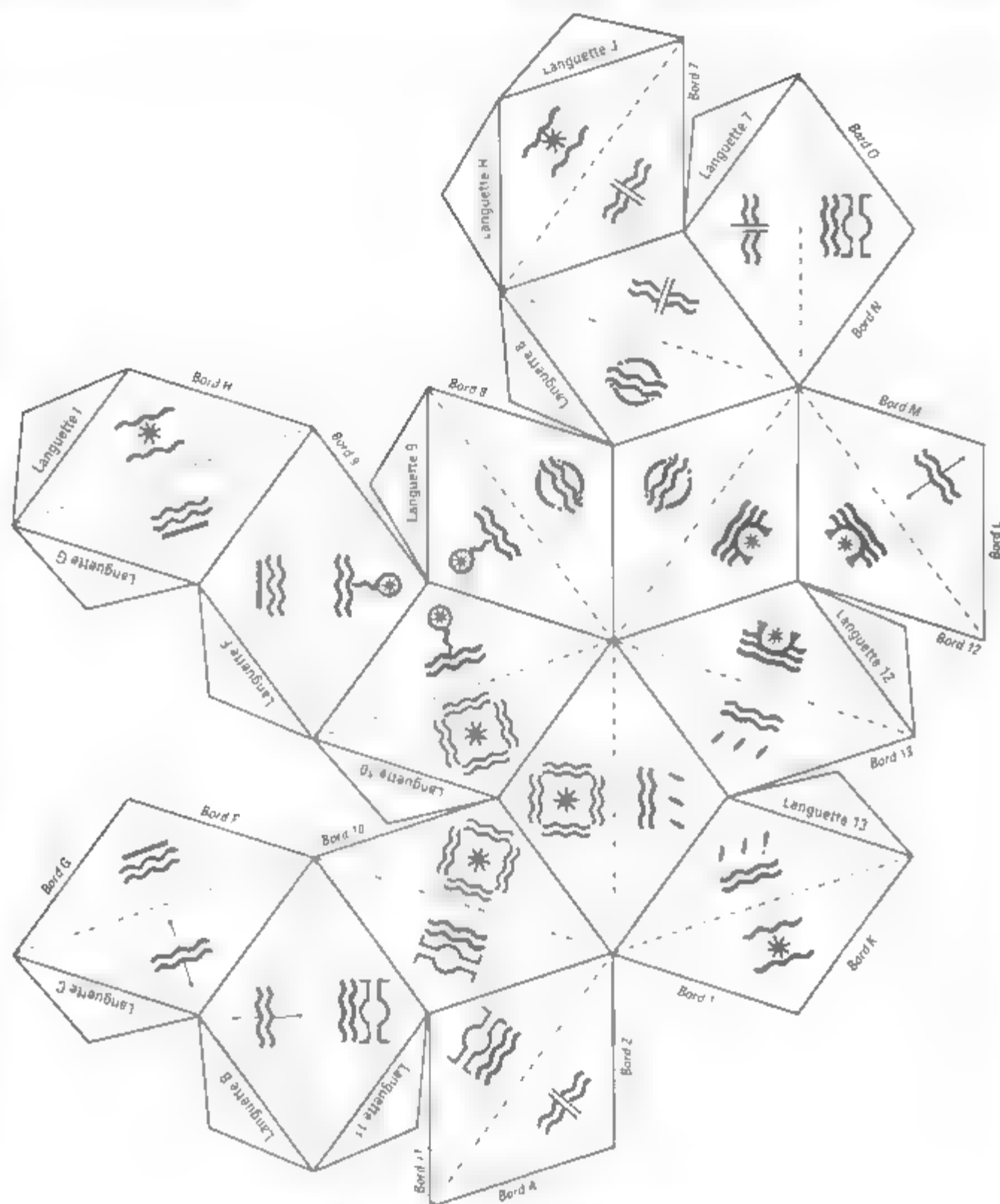
DOCUMENT 10



DOCUMENT 11



DOCUMENT 12



Comment Assembler le Document 13, le Cristal d'Eau

Photocopiez les pages B1 à B14 sur du papier épais (type carton) à cet effet. Le document est conçu pour être utilisé avec un cutter.

Après avoir coupé les bords 1 à 14, pliez les faces 3 à 14 sous les bords 3 à 14. Le Cristal est prêt à être utilisé. Après l'avoir laissé sécher, les bords 1 et 2 des deux moitiés sont maintenant prêts à être utilisés.



Collez les languettes A à O sous les bords A à O. réservez la fixation des parties N et O pour la fin, afin de terminer le dernier triangle sans les deux languettes.

vous pourrez alors vous servir du Crista dès qu'il aura fini de sécher.

De tous les Crista à monter, c'est celui-ci qui présente le plus de difficultés. Ne vous laissez pas emporter par la précipitation — il vous faudra travailler avec grand soin pour obtenir un Crista parfait. N'hésitez pas à consulter le dessin de la page 51.

Tableau Récapitulatif des Monstres et des Trésors de Kadar Gravning

Zone	Contenu	Notes
1. Entrée Inférieure		Passage bouché par des rochers. L'entrée pendant le franchissement.
2. Salle de Garde	1D3 Goules (80%)	
3. Réserve		
4. Entrepôt		Conduit vers 15. Bloqué de l'autre côté.
5. Raidillon	24 rochers en tas	Goules postées au sommet de la pente.
6. Salle de Torture	Matériel de torture	Rochers barrant l'accès vers 8. Les Goules combattront jusqu'à la mort.
7. Petit Cachot	Matériel varié <i>Il y a en tout 12 Goules dans les zones 1-7.</i>	
8. Cachot Principal	1 oubliette	
9. Cachot du Grand Prêtre	2 oubliettes, une avec un Poltergeist	La porte secrète de 8 est visible de ce côté.
10. Echelle		Barreaux fragiles (voir texte principal). Mène en 54.
11. Entrée Principale	1D3+1 Nains	Cours d'eau sous le plancher.
12. Hall	1D4+3 Nains	
13. Cellule	Goule (enchaînée)	
14. Quartiers des Gardes	Nains de troupe	Document 2 cloué sur le mur près de la porte de 12. Porte de 16 scellée.
15. Entrepôt	Réserves diverses	Conduit vers 4 (bloqué).
16. Réfectoire	Cadavres mutilés de Nains	
17. Cuisine	Serpents dans le four	
18. Réserve de la Cuisine		
19. Atelier	1D3 artisans	
20. Réserve		Transformée en dortoir par les artisans.
21. Corridor		Piège à guillemet.
22. Atelier	Assortiment d'outils	Scellé par un éboulement de roches.
23. Réserve de l'Atelier	Automate	

Zone	Contenu	Notes
24. Hall de Réception		Bureau de Brogar. Piège : herse.
25. Salle de Garde		Judas vers 24, mécanisme du piège en 24a.
26. Quartiers du Commandant		Chambre de Brogar.
27. Conduit Caché		Echelle vers 31a.
28. Salle des Audiences	1D3+1 érudits	Transformée en atelier par les érudits.
29. Palier		
30. Trésorerie		Piège : herse dans le couloir.
31. Antichambre		
32. Salle de Garde	2-3 Nains de troupe	
33. Salle des Trônes	Débris divers	Quartiers de Sundrim. Documents 3-5 parmi les débris. Piège : statues animées près des trônes.
34. Chambre de la Reine	Fantôme	
35. Antichambre du Roi		Mécanisme de neutralisation du piège de 36.
36. Chambre du Roi	3 clés cachées (fausses)	Piège — libère 6 Revenants.
37. Couloir de la Coupole		Piège — libère 2 Élémentaux de Feu.
38. Coupole	Débris. Document 6	
39. Salle de Garde		
40. Oratoire		Trou dans le sol sous l'autel mène en 45. Document 7 dans l'échelle.
41. Antichambre		
42. Entrée Supérieure	2-3 Nains de troupe	
43. Eboulement		Rochers barrant le passage. Inerte pendant le franchissement.
44. Salle de Garde	7-10 Nains de troupe	
45. Hall des Prêtres	Document 8 sur la table	
46. Palier des Prêtres		
47. Quartiers des Prêtres	Kadri et Dern (25%)	
48. Quartiers des Prêtres	Yanni et Bradri (25%)	
49. Antichambre du Grand Prêtre		Piège : aiguillon dans porte secrète.
50. Quartiers du Grand Prêtre		Trésor et Document 9 cachés dans l'escalier en spirale.
51. Passage		Piège : verrouille les portes de 58 et libère les nuages de spores.
52. Réserve	Matériel religieux	
53. Salle de Garde		

Zone	Contenu	Notes
54. Antichambre	Echelle vers 10 peut céder voir texte principal.	
55. Vestiaire	Robes et bâtons, 1 Erudit (25%)	
56. Cul-de-Sac		Parchemins cachés dans niche — voir texte principal.
57. Chambre de Purification		Voir texte principal. Piège dans l'escalier vers 58.
58. Temple		Voir texte principal.
59. Palier		
60. Corniche Est		Terrain accidenté.
61. Corniche Ouest		Terrain accidenté. Passage vers 29 bouché par des rochers.
62. Passage	1D3+1 ingénieurs	Piège : arbalètes.
63. Antichambre	1D3+1 artisans	
64. Passage	1D3+1 artisans	Piège : herse ; Document 10 parmi les fragments de pierres.
65. Lac	2D6 artisans, 1D4 érudits, 1D4 ingénieurs, Cranneg et Sundrim	Piège : effondrement — voir <i>Présentation des Voûtes</i> . Profondeur de l'eau variable.
66. Fausse Entrée de Caveau		Piège : effondrement.
67. Fausse Entrée de Caveau		Piège : feu.
68. Passage		Piège : inondation.
69. Entrée de Caveau		Stalagmites dangereuses
70. Caveau Mineur	Cadavres décomposés de Nains	
71. Entrée du Caveau de Hrada		Piège : éclair.
72. Caveau de Hrada	Assortiment de bijoux	Piège : vent.
73. Entrée du Caveau de Fenni	Élémental de Terre (voir texte)	
74. Caveau de Fenni	Ombre, hache magique	
75. Entrée du Caveau des Trois Rois		
76. Caveau des Trois Rois		S'est effondré
77. Entrée du Caveau de Darbli		Piège : lance.
78. Caveau de Darbli	Diverses moisissures	Très humide.
79. Entrée du Caveau de Hargrim		Pièges : éclair sur la porte, graves dans le couloir, herses et serpents dans l'escalier.
80. Passage Intérieur	6 Revenants	
81. Fausse Porte		Piège : dalle de pierre.
82. Caveau de Hargrim	Voir texte principal	Voir texte principal.

La Guerre au Royaume des Nains

La Campagne des Pierres du Destin IV

« Notre cause est juste ! Malgré les armées que cet usurpateur nous envoie, nous triompherons ! Lorsque la Couronne de Hargrim sera nôtre, les Citadelles railleront le camp du Droit et de la Justice ! Elles nous rejoindront ! »



La guerre civile fermente au cœur des royaumes nains, au sud des Montagnes-du-Bout-du-Monde. C'est dans ce contexte tendu qu'éclate une grande nouvelle : Kadar-Gravning, la citadelle du glorieux Hargrim, le roi nain sans égal, vient d'être découverte. Pour les habitants des montagnes, le plus grand symbole de souveraineté est bien la Couronne de Hargrim. Celui qui possède cette relique est nécessairement le roi légitime et, en temps de guerre civile, la faction à laquelle il appartient bénéficie d'un avantage certain...

Mais il ne sera pas facile de recouvrer cette Couronne. Kadar-Gravning a été saccagée par les Orques au siècle dernier. La cité est presque entièrement en ruines et les Tombes Royales sont défendues par des pièges mortels. De plus, celui qui atteindra la citadelle le premier pourra être certain que l'ennemi ne sera pas loin derrière.

Pendant que les Nains se livrent une lutte acharnée, un petit groupe d'aventuriers se dirige vers Kadar-Gravning pour une raison bien différente : il recherche le Cristal d'Eau, la quatrième Pierre du Destin. Les Nains vont-ils croire une telle histoire ? Ces vagabonds pourraient, après tout, vouloir s'emparer de la Couronne de Hargrim...

La Guerre au Royaume des Nains est une aventure indépendante, mais peut cependant conclure la Campagne des Pierres du Destin.

119 F



9 782740 800430

ISBN : 2-7408-0043-6

© 1992 Flame Publications Ltd.

Un supplément pour

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Pourtout



Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.

Warhammer, le Jeu de Rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence.

Edition Française :

Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

